Revista Portuguesa dos jogos NINTENDO ™

Abril Jovem

N.º1 JULHO 1994 395$00

SUPER POWER

SOLUÇÃO

SUPER MARIO LAND 2

PREVIEWS

BUGS BUNNY
FINAL FIGHT 2

TESTES

ZELDA 3
JURASSIC PARK
SIM CITY
e muito mais...

GAME BOY A CORES

STARWING

00007
5 602906 717010

CORES: 510500 MADEIRA: 470500

Club Nintendo

GIRO, GIRO, É IR AO QUÉNIA, VER OS BICHOS À SOLTA.

COMEÇA JÁ A CONCORRER A «UM BONGO NO QUÉNIA» E PODES AINDA IR TODO EQUIPADO

Que tal convidares os teus pais, um irmão ou um amigo, para passarem 10 dias no Quénia?
E este é só o 1.º Prémio do Sorteio Final!
Concorre aos 3 sorteios «UM BONGO NO QUÉNIA» e podes ainda ganhar viagens a Zoos, e equipamento para gozares ao máximo estas aventuras! Basta enviares três códigos de barras de qualquer embalagem UM BONGO, num envelope fechado com o teu nome e morada para: SORTEIO UM BONGO NO QUÉNIA APARTADO 116 - 2796 LINDA-A-VELHA CODEX

1.º SORTEIO (Dia 7/7/94)

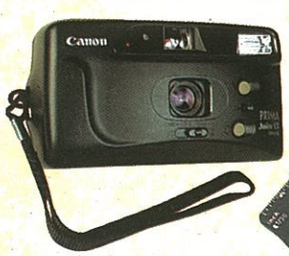
Viagem de uma semana ao Jardim Zoológico de Londres, para três pessoas; 9 Máquinas fotográficas; 10 Mochilas e 10 Bússolas. Envio dos envelopes até 30/6/94 - Data carimbo dos CTT.

2.º SORTEIO (Dia 4/8/94)

Viagem de uma semana ao Jardim Zoológico de Barcelona, para três pessoas; 9 Binóculos; 10 Mochilas e 10 Bússolas. Envio dos envelopes até 28/7/94 - Data carimbo dos CTT.

SORTEIO FINAL (Dia 22/9/94)

Viagem de dez dias ao Quénia, para quatro pessoas; 9 vales de compra de equipamento de safari na Loja do Coronel Tapioca, no valor de 25.000$00. Serão aceites todos os postais enviados até 15/9/94 - Data carimbo dos CTT.
Só por concorreres recebes um giríssimo cantil* para levares os teus sumos UM BONGO para toda a parte!



UM BONGO®

O BOM SABOR DA SELVA

Publicação dos resultados no jornal «Público» de 16/07/94 (1.º Sorteio); 13/8/94 (2.º Sorteio) e 1/10/94 (Sorteio Final). Concurso autorizado pelo Governo Civil de Lisboa.
* Stock limitado aos 500 primeiros concorrentes.

JULHO • N.º 1 • 1994

EDITORIAL

Finalmente! A revista portuguesa exclusivamente dedicada aos jogos *Nintendo* chegou às tuas mãos. Não temos dúvidas de que fazíamos falta, numa altura em que a Nintendo em Portugal está a chegar a cada vez mais lares, sendo em número cada vez maior os possuidores das consolas Nintendo, Super Nintendo e Game Boy. Na SUPER POWER poderás encontrar as últimas novidades para a tua consola, testes aos jogos já disponíveis no mercado nacional, notícias sobre o que se vai produzindo por esse mundo fora em matéria de videojogos *Nintendo*, soluções completas e antevisões de alguns dos jogos que vão chegando ao nosso país. Mas isto não é tudo. Numa estreita colaboração com o Clube Nintendo, encontrarás aqui, mensalmente, respostas às tuas dúvidas e consultas, ajudas para os jogos que não consegues terminar, mensagens do Clube, a lista dos mais vendidos, as pontuações máximas, enfim, tudo aquilo que antes tinhas na revista do Clube, trimestralmente, tens agora mais e melhor. Claro que não faltarão os truques e as dicas, que tu mesmo podes continuar enviar para o Clube Nintendo. A SUPER POWER vai crescer muito com a tua ajuda. Vai oferecer-te prémios pela tua participação em passatempos, *posters* dos teus heróis e muita, muita informação. Se quiseres ficar mais esclarecido sobre o jogo que vais comprar, dá uma "espreitadela" na SUPER POWER e encontrarás informação mais detalhada sobre o jogo. Já sabes, o Mario está à tua disposição para qualquer coisa que lhe queiras perguntar.

Chegámos!
Conta connosco todos os meses!
Trazemos-te novidades e dicas
para que fiques sempre
"POWER UP"

SUPER POWER – Propriedade – Editora Abril Morumbi, Lda. • Capital Social: 500 000$00 • Manuel Teixeira: 90% • Editora Abril, SA: 10% Direitos exclusivos de comercialização: Publicações Abril Jovem SA • Director-Geral: Miguel Ribeiro e Silva • Director Financeiro: Carlos Meneses • Redacção: Paulo Oliveira (Editor), Paulo Ferreira (Redactor), José Félix (Revisor), M. João Santos (Secretária) • Arte: Tina Bahner (Chefe), Ana Dulce Banha (Maquetista Principal), Paula Rodrigues (Maquetista) • Produção Gráfica: Paulo Duarte • Circulação: Alexandre Correia • DIRECÇÃO COMERCIAL: Isabel Xara-Brasil e Helena Matoso • Publicidade: João Xara-Brasil (Director); Neves Silva; (Coordenador); Gertrudes Paz e Cristina Marques (Contactos); José António Lopes (Coordenador de Materiais) • Redacção, Publicidade e Serviços Administrativos: Largo da Lagoa, 15-C, 2795 Linda-a-Velha • Telefone Geral: 414 30 78 (Busca automática) • Fax: 414 32 27 • Delegação Zona Norte (Publicidade): Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto • Telefs.: 410 62 52, 410 67 38 • Assinaturas: João Pulido (Director); Betina Schmid (Arte) • Largo da Lagoa, 15-C, 2795 Linda-a-Velha • Telefs: 414 32 08, 414 32 57 • Fax: 414 32 27 • Fotolitos e Montagem: NM – Estúdios de Artes Gráficas • Impressão: Gráfica Europam, Lda. • Distribuição: Deltapress – Soc. Distribuidora de Publicações, Lda. • Lisboa: Tapada Nova, Capa Rota, Linhó – 2710 Sintra • Telefs.: 924 04 47, 924 00 87 • Fax: 924 04 29 • Porto: Zona Industrial da Maia, Sector 9, Rua B, lote 227 – 4470 Maia • Telef.: (02) 941 76 70 • Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 113737 • Depósito Legal n.º 77859/94 • Tiragem: 20 000 exemplares • Editora Abril Morumbi, Lda., Inscrita na Conservatória do Registo Comercial de Oeiras sob o n.º 5028. • Número de Contribuinte: 500 871 647 • © Megapress/Editora Abril Morumbi • Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução total ou parcial sem autorização do editor. • NINTENDO ™, NES ™, GAME BOY ™, SUPER NINTENDO ™, SUPER NES ™, SUPER FAMICOM ™, são marcas registadas por NINTENDO CO, Ltd.

Solicitada auditoria ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE
apct
CONTROLO DE TIRAGENS

SUMÁRIO

TESTES

Não temos dúvidas de que esta secção será uma das primeiras que vais ler quando tiveres a revista nas mãos. É que estas páginas, além de te darem ajudas importantes sobre o que tens de fazer num jogo, dão-te também informações vitais e uma classificação de 0 a 20 para cada aspecto do jogo e uma classificação final de acordo com a opinião da pessoa que o analisou para ti.

WWF Royal Rumble (SNES) 19
Sim City (SNES) 20
Jurassic Park (SNES) 22
Mickey's Chase (Game Boy) 26
Kid Drakula (Game Boy) 27
Goof Trop (SNES) 28
Super Mario All Stars (SNES) 32
Starwing (SNES) 34
The Legend of Zelda (GB) 40
Kirby's Adventure (NES) 43
NBA All Stars (SNES) 44

NOTÍCIAS

Esta secção informa-te do que se vai produzindo por esse mundo fora em matéria de jogos e acessórios Nintendo.

Notícias Internacionais 6
Super Game Boy 10

PREVIEWS

Para ficares a saber quais são os jogos que irão sair em Portugal muito em breve, consulta esta secção. Ficarás a saber de que tratam e tomarás o primeiro contacto com o jogo que irás jogar muito em breve na tua consola.

Final Fight 2 (Super Nintendo) 14
Bugs Bunny (Super Nintendo) 16

CLUBE NINTENDO

Os fãs do Mario e do Clube Nintendo têm aqui um espaço reservado para se comunicarem. Aqui encontrarão as ajudas de que necessitam para os jogos mais difíceis de acabar, as respostas do Mario, as pontuações, etc. Tudo aquilo que antes tinham na revista do Clube têm agora mrensalmente um lugar de destaque na SUPER POWER.

Correio do Clube 58
As respostas às tuas cartas e as frases mais engraçadas dirigidas ao Clube pelos fãs.

Alô Mario 62
As ajudas que todos estão à espera para progredir num jogo. O Mario tem sempre bons truques para vos ajudar.

Truques e dicas 64
Os truques, as dicas e as *passwords* dos fãs do Clube Nintendo vão parar a esta secção para que outros leitores possam usá-las nos seus jogos.

Top Ten e Pontuações Máximas 66
Não é apenas o Top dos 10 mais vendidos para cada consola. É também o Top das pontuações mais altas alcançadas pelos consoleiros, que o comprovam enviando uma fotografia onde se vê a pontuação que conseguiram.

DOSSIER

Mensalmente a SUPER POWER dar-te-á a solução completa de um jogo. Seguindo os mapas passo a passo, chegarás rapidamente ao final de uma aventura.

Super Mario Land 2 46

SE QUERES VENCER, JUNTA-TE A ELES.

Estas são as Super Estrelas, o novo quarteto de heróis do universo Nintendo®. Ao Super Mario™ e ao seu inseparável companheiro de aventuras Yoshi™, juntam-se agora o corajoso Link™ e o comilão Kirby™. Cada um deles tem para ti os mais divertidos e emocionantes jogos, que vais poder encontrar nos Agentes Autorizados Nintendo®. Um exclusivo da Nintendo® para os sistemas NES, Game Boy™ e Super Nintendo™. Agora, com as Super Estrelas da Nintendo®, a vitória já é tua antes de começares a jogar.

GAME BOY™ Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.

SUPER

Não sabemos se já tinhas ouvido alguma referência a um Game Boy a cores. Vamos falar-te deste produto, que não é na verdade uma consola, mas sim um adaptador que permite jogar jogos do Game Boy numa consola Super Nintendo, e a cores. Para isso, achámos que seria giro ter várias opiniões; a de um editor e a de um distribuidor de jogos para Super Nintendo e Game Boy, falando com Gérard Guillemot, um dos patrões da editora francesa Ludi Games, e com Stéphane Bole, Director de Marketing da Nintendo em França. Mas, antes disso, explicaremos primeiro, qual é o princípio do Super Game Boy.

São Francisco, 14 de Março: A Nintendo of Amercia anuncia a saída do Super Game Boy para o dia 6 de Junho. Para aqueles que passaram ao lado da notícia, eis a seguir uma recapitulação das principais características deste acessório.

O Super Game Boy é uma espécie de cartucho que se apresenta como um adaptador (Game Genie ou Action Replay) que permite fazer funcionar os jogos da Game Boy. Este adaptador liga-se o Super Nintendo e assegura a união entre uma consola portátil e uma consola de mesa. Do preto e branco, passaremos de repente, para uma imagem a cores e um som estereofónico que poderá sair da televisão ou de uma aparelhagem hi-fi, desde que esteja ligada ao Super Nintendo. Entretanto, não esperes encontrar milhares e milhares de cores no écrã. De facto, é o próprio utilizador que poderá definir as cores que quiser ver no ecrã e que serão apenas quatro, e os tons poderão ser determinados em simultâneo, pelo menos, para os jogos do Game Boy já existentes. Por conseguinte, serão realizados dois jogos exclusivamente destinados ao Super Game Boy e passarão com 256 cores simultaneamente, o que para já, é bastante mais excitante.

O primeiro título que estará disponível e que utilizará as capacidades da Super Game Boy será o Donkey Kong, um dos best-sellers em arcade da Nintendo.

O PONTO DE VISTA DE UM EDITOR

Lançar um produto como o Super Game Boy é uma excelente iniciativa. Por um lado, isso deverá duplicar as vendas do Super Nintendo e dos jogos para o Game Boy, disse-nos Mr. Gérard Guillemot. Tip Off vende-se muito bem.

O Super Game Boy é um conceito particularmente interessante, principalmente para os que têm as duas máquinas.

Poder jogar em casa com o mesmo jogo, é também um factor que deveremos tomar em consideração. A editora Ubi deverá lançar Star Wars para a versão Super Game Boy.

A vantagem inegável deste adaptador é também a possibilidade para todos os que têm o Super Nintendo, de terem uma ludoteca bem fornecida de bons jogos e por um preço bastante inferior ao praticado para os jogos do Super Nintendo. Céptico, a princípio, Gérard Guillemot espera, portanto, que o Super Game Boy recupere um pouco de dinamismo num mercado que precisa.

A OPINIÃO DA NINTENDO FRANCE

Tentar obter a opinião de Stéphane Bole, Director de Marketing da Nintendo em França, é uma verdadeira luta, o que nos faz supor que ele não liga muito à imprensa!

Em duas palavras, eis o que nós, pobres soldados da informação, tivémos de passar para obtermos três linhas de comentários. Em primeiro lugar, telefonámos para o serviço de Relações Públicas da Nintendo France para marcarmos uma reunião telefónica com Mr. Bole. Primeiro problema: Mr. Bole está ocupado, não nos pode responder. Deixámos, portanto, uma mensagem pedindo-lhe que nos contactasse. Ao fim de meio-dia não obtivémos resposta. Tentámos

GAME BOY

então ligar directamente para a secretária particular. Aconteceu o mesmo problema, Mr. Bole está ao telefone. Deixámos a mesma mensagem, esperando que ele se interessasse por nós. Não obtivémos nenhuma reacção da sua parte. Telefonámos de novo para o serviço de Relações Públicas da Nintendo, para expormos o nosso problema.

A resposta que obtivémos foi a seguinte: "Não compreendo porque é que ele não vos telefonou, eu própria vou falar com Mr. Bole para saber o que se passa." Passaram duas horas... O telefone tocou nos escritórios da S. P. Ena pá, é a Nintendo. Vamos finalmente saber o que ele pensa.

É o Sr. Stéphane Bole? Não, é o Serviço de Relações Públicas da Nintendo que nos explica então a posição do Sr. Bole em relação ao anúncio do Super Game Boy. Ei-la finalmente: "A Nintendo France espera ansiosamente o Super Game Boy, por acharmos que é um produto muito interessante. A Nintendo France anunciará o Super Game Boy antes da CES de Chicago". Fim de citação. Genial! Dá-nos um grande prazer saber que o Director de Marketing da Nintendo France tem tanto para dizer sobre um produto que ele próprio deve promover e que irá sair em breve. Nintendo France, não vos tiro o chapéu.

A comunicação não é o ponto forte do vosso marketing.

A OPINIÃO DE J'M DESTROY

Actualmente, a Nintendo sofre de uma falta evidente de comunicação e não falo apenas da Nintendo France.

Ao anunciar a saída de um produto como o Super Game Boy, a Nintendo espera duas coisas: a primeira é a mais evidente. A Nintendo espera assim aumentar o seu volume de vendas. A sociedade japonesa espera dinamizar o mercado proporcionando aos potenciais compradores a aquisição de jogos menos caros, como os do Game Boy. Não só dinamiza o mercado do jogo para o Game Boy, como também o da Super Nintendo.

É evidente que uma grande maioria dos utilizadores da consola portátil a preto e branco, quererão jogar a cores com títulos como Zelda ou Super Marioland. Não esqueçamos que um título para o Game Boy é mais barato do que o seu equivalente do Super Nintendo, para uma qualidade técnica inferior. A segunda razão é, na nossa opinião, mais subtil e explica-se pela presença de concorrentes no mercado com um investimento muito maior em novas consolas e que ameaçam a Nintendo. A Sega com a Saturn é a primeira, a Panasonic/ /Matsushita com a 3DO é a segunda, e a Sony com a PSX é a terceira. Neste momento, só se ouve falar destas marcas. A Nintendo of America sendo a filial mais dinâmica, tenta comunicar de qualquer maneira, debitando a conta-gotas informações sobre os acordos com a WMS (os criadores de Mortal Kombat e de NBA Jam em arcade) para desenvolver jogos para a Project Reality e embandeirar uma máquina que ainda não existe. Este projecto ainda está no estado de computador, com o custo aproximado de dezenas de milhares de dólares. Sem dúvida que a Nintendo sabe fazer uma consola de 64 bits, mas comercializá-la a um preço acessível e competitivo com as outras marcas é o seu verdadeiro problema.

É uma verdade que a Nintendo tem falta de produtos para enfrentar os seus concorrentes.

É outra verdade que a Nintendo tem necessidade de que se fale nela. A prova disso é a Project Reality. Ninguém nunca falou tanto de uma consola que ainda não existe. O Super Game Boy é portanto, neste caso, uma excelente estratégia para aumentar as vendas.

A SABER

- A Tradewest anunciou nos Estados Unidos a saída para este verão, do quinto lançamento das aventuras dos irmãos Lee, Billy e Willy, que estarão de novo nos ecrãs da Super NES. Este cartucho de 24 megas (neste momento, é a moda) permitirá ao jogador descobrir 12 personagens do desenho animado que passa actualmente nos ecrãs americanos. Este cartucho tem quatro modos de jogo: Quest, Versus, Tournament e Battle. Por outro lado, *Double Dragon V - The Shadow Falls* - terá também uma banda sonora e vozes totalmente digitalizadas.

- A Tradewest anunciou ainda a assinatura de um contrato com o jogador de futebol americano mais conhecido actualmente, Quarterback dos Cowboys de Dallas: Troy Aikman.

ELEFLY

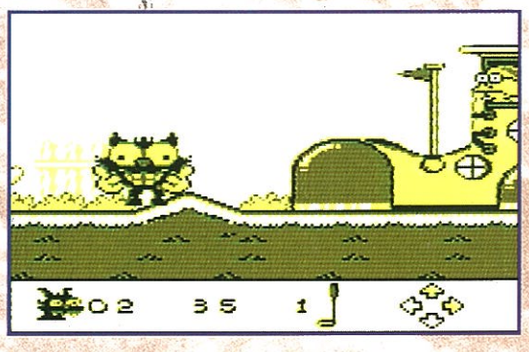
COMANDOS DE INFRAVERMELHOS

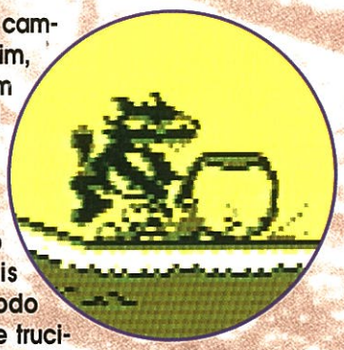
Recebemos comandos em infra-vermelhos, ainda em protótipo, que parecem prometer novidades muito boas. Com uma concepção original, estes *paddles* possuem as funções de base que temos direito de esperar nos dias de hoje, ou seja, um *switch* de ralenti e turbos independentes para os 4 botões. Bastante agradável de manejar, apenas as posições dos botões A, B, X, Y, parece um pouco baixas. Para finalizar, fica a saber que funciona até 8 metros e que as pilhas que o alimentam devem aguentar entre 50 e 70 horas.
Muitas horas te esperam...

NEWS ITCHY & SCRATCHY

GAME BOY

Itchy & Scratchy, o gato e o rato mais "desvairados" dos desenhos animados que podemos ver nos Simpsons, chegam agora à Game Boy num, imaginem, campo de golfe! Enfim, este golfe é um pouco especial uma vez que antes de fazer entrar a bolinha no buraquinho os nossos dois amigos terão todo o tempo para se trucidar, carbonizar, partirem-se ao meio, etc. Resumindo, bastantes divertimentos sangrentos em perspectiva.





YU YU HAKUSHO 2

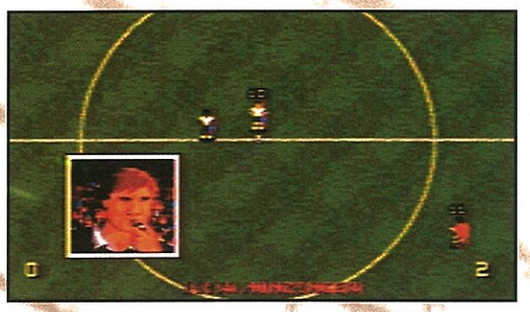
NAMCOT/SUPER FAMICOM

Yu Yu Hakusho já tinha sido tema para um jogo para a Super Famicom. É portanto o segundo episódio que agora se anuncia. Este episódio de *Yu Yu Hakusho* será um pouco diferente no princípio pois tratár-se-á de um jogo à maneira do *Street Fighter 2* e não à *Dragon Ball Z* Action Game. Este jogo terá 20 *megabytes* e está previsto sair ainda este Verão.

WORLD CUP USA'94

US GOLD/SUPER NINTENDO

Ninguém te estará a dar uma novidade quando te disser que o Campeonato Mundial de Futebol está a decorrer nos Estados Unidos.
A US Gold, campeã das licenças de desporto, encarregou-se de converter este acontecimento desportivo para Super Nintendo.



E, bingo! Se és apaixonado por este desporto não poderás ficar mais contente com o trabalho efectuado pela US Gold. Para já, o número de opções das regras durante e antes dos encontros é quase astronómico. É possível modificar tudo, parametrar tudo, da distância que separa a bola do pé do jogador durante os *dribbles*, à posição dos jogadores em qualquer configuração da equipa.
Para além disso, e isto é uma coisa bastante rara nas simulações de futebol, a regra do fora-de-jogo é igualmente respeitada, se seleccionarmos a opção, obviamente. *World Cup USA'94* estará disponível muito em breve. Vamos voltar a falar bastante mais sobre ele nos próximos meses, portanto, um bocadinho de paciência...

WOLFENSTEIN 3D

IMAGENEER/SUPER NINTENDO

Extraído do PC, *Wolfenstein 3D* é, como o seu nome indica, um jogo inteiramente em três dimensões. Dispões de uma arma que podes trocar em função das opções que o herói irá recuperando ao longo do seu percurso, que se passará em tempo real. Bastante realista ao nível da acção, *Wolfenstein* é uma súbtil mistura entre a acção e a aventura.

Disponível no mês de Junho em França, *Wolfenstein* é um jogo que, na sua origem, devido aos seus trunfos bélicos, tinha dado muito que falar. Só que perdeu estes trunfos na Nintendo, por causa de uma certa carta promulgada pela Nintendo do Japão.
Mas, não fiquem preocupados, *Wolfenstein* deverá permanecer um excelente título.

FATAL FURY 2

TAKARA/GAME BOY

A versão Game Boy de Fatal Fury 2 já está pronta. Tal como para a versão Super Famicom, podes, como é óbvio, escolher entre 12 personagens, realizar golpes especiais mas também jogar a dois via Game Link. A versão para Game Boy será de qualquer forma melhor do que a versão para Super Famicon pois, com ela poderás jogar em qualquer sítio, no metro, nos engarrafamentos de fim-de-semana quando estás no carro com os teus pais, durante os intervalos publicitários muito agradáveis, durante o discurso de um político, quando te fartares de ler a Super Power, enfim... já percebeste!

A SABER

- A Capcom expediu 100 000 cassetes de vídeo do *Aladdin* para todos os clientes americanos que adquiriram um dos museus produtos e que enviaram o documento da garantia disponível nas caixas dos produtos da marca.

- A Nintendo da América anunciou a associação entre a Nintendo e a Williams (criadores de *Mortal Kombat* e *NBA Jam* em arcade) para desenvolver o primeiro jogo em arcade que utilizará a tecnologia 64 *bits*.

TENS O 9º ANO PASSA À acção!
Concebido pelo aluno do 1º ano da EPI: Paco Birrell
AS TUAS ideias EM CURSO
um curso = 3 ANOS
Certificado de habilitação 12º ano
Certificado de qualificação profissional de NÍVEL 3
epi ESCOLA PROFISSIONAL DE IMAGEM
-CURSO TÉCNICO DE FOTOGRAFIA PUBLICITÁRIA/FOTOJORNALISMO
-CURSO TÉCNICO DE ARTES GRÁFICAS (Desenho por Computador)
-CURSO TÉCNICO DE VIDEO/TV-AUDIO
Cursos profissionais aprovados pelo Ministério da Educação.
Inscrições limitadas até dia 15 de junho...
R. Tomás Ribeiro 8-1.º dto-1000 Lisboa TEL: 3532605/3532281

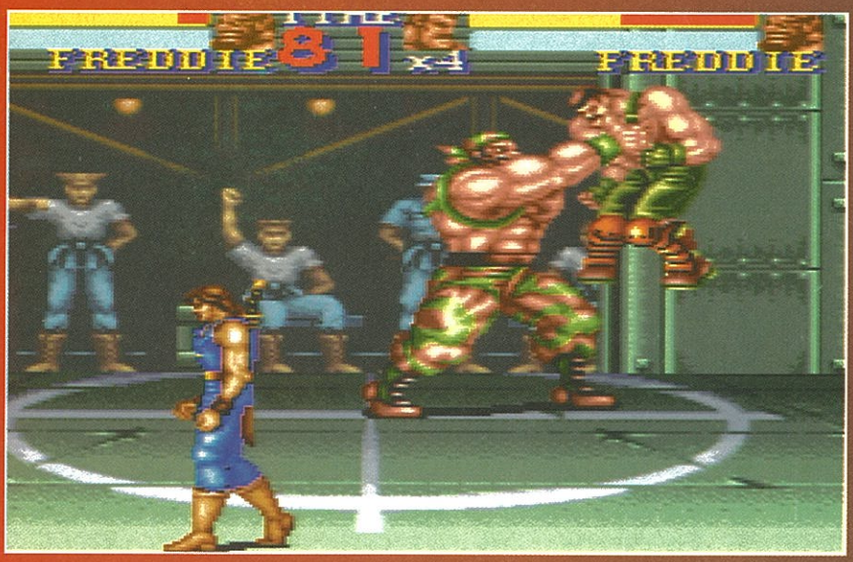
final

Este grandalhão vai fazer-te sofer, e muito ...

O jogo é muito parecido com o primeiro episódio: tempo limitado, bónus...

O primeiro *Final Fight*, uma adaptação o mais fiel possível da famosa versão para arcade, foi um jogo piloto antes de aparecer o Super Nintendo. Eram muitos os que esperavam por esta consola para poderem jogar em casa com Cody e Haggar.
A Capcom ganhou, assim, uma popularidade inegável. Em seguida, apareceu um *Final Fight Guy*, que permitiu aos puristas de se aproximarem da versão original da Capcom para arcade.

Sorri que o passarinho vem aí...



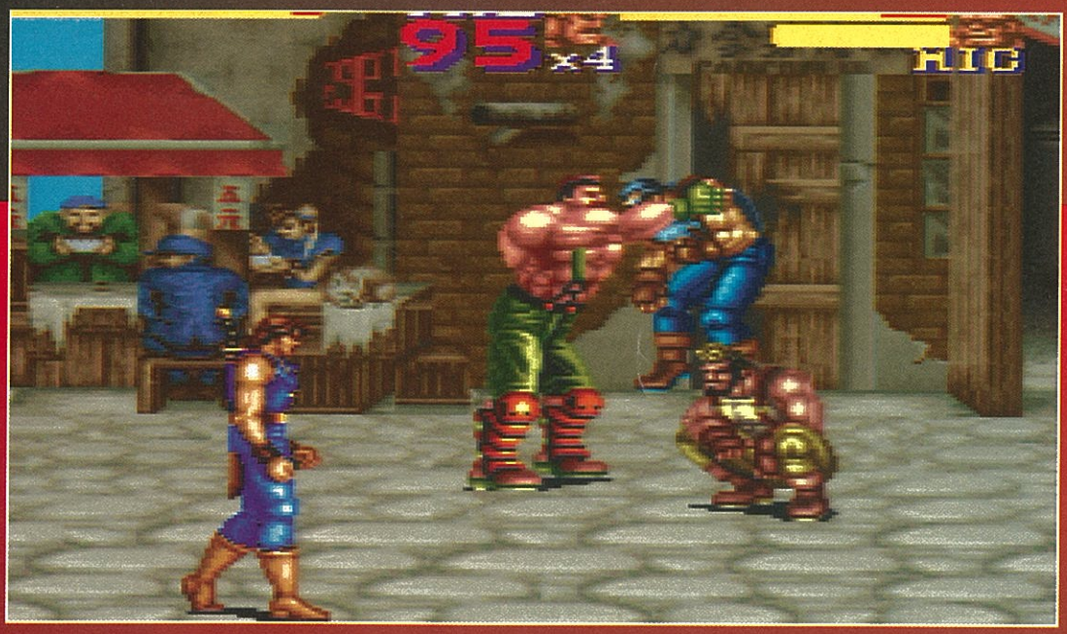
A HISTÓRIA

Mad Gear, o último *boss*, morria no episódio anterior, depois de ter executado um voo planado do alto do seu edifício. Ainda que o edifício fosse alto (conheces os edifícios dos anões?), este corajoso Mad Gear não chegou a morrer, ou se morreu, acaba de ressuscitar: se isso for possível!).
Assim, depois de uma recuperação rápida, ei-lo de pé, mais forte do que nunca e pronto a causar-te sérios problemas. É tão robusto que arrastou Guy.

OS NOVOS PERSONAGENS

Há dois personagens recém-chegados neste jogo: Carlos e Maki. O primeiro ataca com bombas que esconde nos automóveis ou com outros truques terroristas. Não é flor que se cheire! É perito em artes marciais, em técnicas ninja e noutros truques perigosos do mesmo género. O segundo recém-chegado é, na realidade, uma recém-chegada: trata-se da encantadora Maki. O seu principal trunfo reside na rapidez. O seu sabre tem efeitos devastadores no adversário. Certamente que estes duas novas personagens

fight 2



É exactamente o tipo de pessoa que não precisa de guarda-costas.

O *boss* chamado Guild tem um busto dos mais imponentes

te fazem lembrar Guile e Chun-li no jogo *Street Fighter 2*. O espírito é o mesmo, mas os *sprites* são bastante diferentes. Além disso, estás proibido de pensar em qualquer plágio, visto que foi a Capcom que realizou o *Final Fight 2* e o *Street Fighter 2*.

NO MUNDO INTEIRO

Um dos pontos a favor do primeiro episódio é a variedade dos cenários, visto que o jogo se passa num circuito, num metro, num edifício, sobre carris, etc. No segundo episódio acontece o mesmo e o cenário foi particularmente trabalhado.
Há cenários urbanos e selvagens. O que nos atrai ainda nesta nova realização é a dimensão dos *sprites*. São grandes e a sua maioria abrange metade do ecrã. É tão estranho quanto impressionante, pois dá-nos a sensação de estarmos a jogar com gigantes, o que é bastante giro.
E por último: não falta muito para que possas jogar a dois e partilhar os inimigos nos combates épicos e poderosos. Um dos maiores erros da primeira versão foi, assim, reparado. Obrigado, Capcom!

BUGS IN Rabbit

Decididamente, a Sunsoft e a Warner entendem-se muito bem. Depois de *Death Valley Rally*, *Tazmania* e *Daffy Dick*, *ah, não, perdão, Daffy Duck and The Marvin Missions*, aparece-nos agora *Rabbit Rampage*. Se bem que a versão que nos apresentaram não seja definitiva, este jogo está bem conseguido para ser o melhor dos quatro.

Esta feiticeira (será uma bruxa ou será a Catarina, a nossa secretária de Redacção, disfarçada?) faz-te um feitiço e transforma-te em sapo.

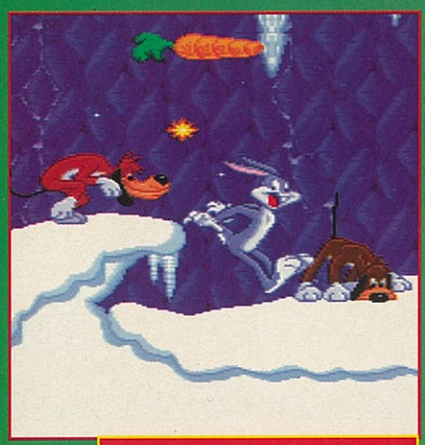
UM AMBIENTE *CARTOON*

Bugs Bunny parte para a guerra neste jogo de plataformas que se assemelha a um verdadeiro desenho animado e o nosso amante de cenouras irá lutar contra todos os heróis da televisão. E, assim, Bugs Bunny enfrentará Helmer, o caçador, o Cow-Boy e todas essas vedetas que durante a nossa juventude nos divertiam tanto.

Neste *saloon*, és atacado por índios, *barmen* e vários objectos.

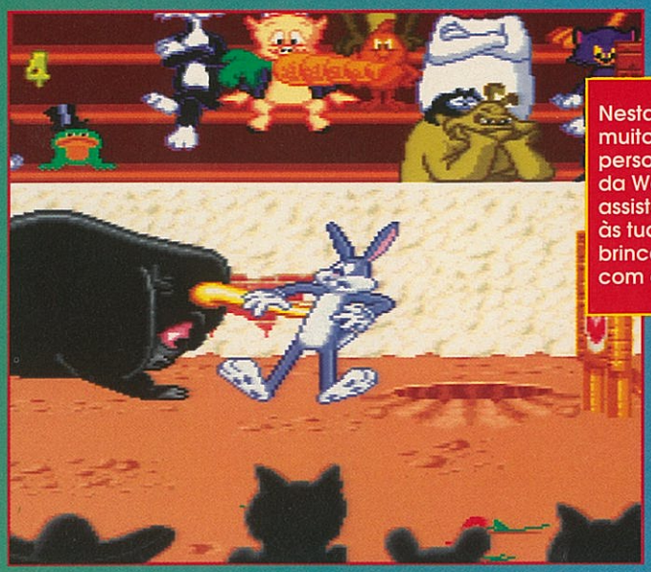
CENOURA: TAL É O TEU DESTINO!

Não é surpresa sabermos que Bugs Bunny adora cenouras. Não vive, nem sonha sem elas. E ainda bem, pois Rabbit Rampage tenciona ao longo do dia irritar este coelho, astuto que nem uma raposa. As cenouras não serão apenas essenciais para a sua sobrevivência, mas também servirão para a sua barra de energia; felizmente, durante o seu périplo, terá tempo para as descobrir. Se algumas delas são fáceis de descobrir, outras, em compensação, deixarão o jogador na maior perplexi-



Já conheces "Cliffhanger", este é o Bugshanger. Segura-te bem!

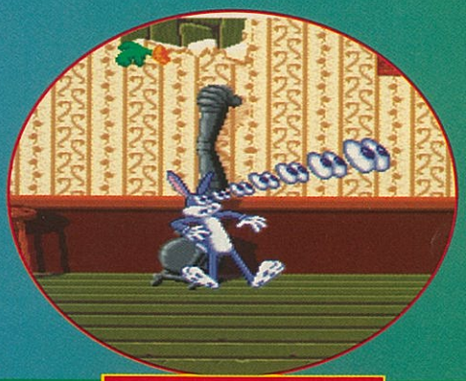
Sam, o pirata, trocou o seu galeão por um dinossauro e uma armadura de cavaleiro. Cada um com o seu truque...



Nesta arena, muitos personagens da Warner assistem às tuas brincadeiras com o touro.

PLATAFORMAS

BUNNY Rampage



Bugs tem alucinações! Certamente que viu a cara de Sushi, que esteve no compartimento, à direita do ecrã, na altura das fotografias do jogo.

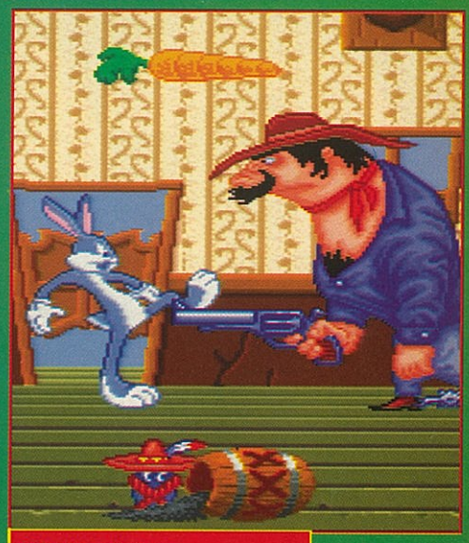
O golpe especial de Bugs é muito eficaz contra os projécteis e a maioria dos inimigos. Tournicoti, tournicota!

dade. Ao descobrir buracos no chão, Bugs poderá aí desembocar e explorar um enorme mundo subterrâneo, talvez ainda maior que o mundo exterior. Ambiente *cartoon* e espaço gigantesco serão as duas componentes principais desta produção de Sunsoft.

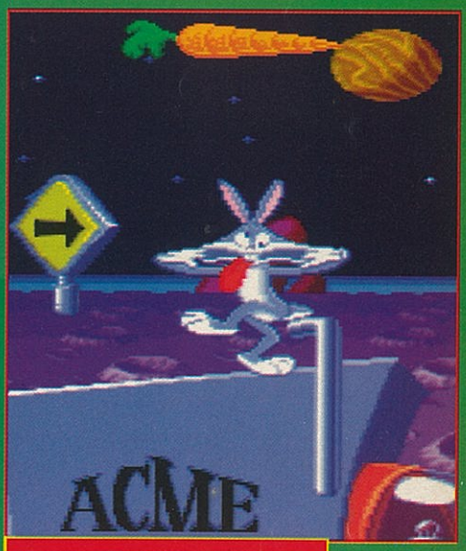
TRÊS ARMAS PARA UMA MAIOR EFICÁCIA

Longe de serem personagens violentas, os heróis da Warner têm necessidade de se defenderem contra os constantes ataques dos inimigos que preenchem os níveis de *Rabbit Rampage.*

Para isso, Bugs Bunny estará equipado com uma arma particularmente eficaz a curta distância: a tarte de natas; directamente saído dos melhores episódios de Laurel e Hardy. Mas não é tudo. As coxas de coelho, muito famosas pelo seu magnífico sabor quando são bem preparadas, podem também constituir armas notáveis quando são utilizadas com desembaraço, de que faz prova o nosso amigo Bunny. Uma pressãozinha no botão e, pimba, é dado o pontapé de saída. Perante o furor de alguns inimigos, será necessário repetir várias vezes a operação, sem parar, antes que eles desapareçam do outro lado do ecrã. A terceira arma de que Bunny disporá será o seu traseiro. Depois de saltar para cima de um inimigo, e para o aturdir, bastará mostrar-lhe as nádegas. E atenção, as nádegas de um coelho – ou seja, as nádegas de Bugs Bunny! – não são umas "nádegas quaisquer". É um traseiro de se lhe tirar o chapéu!



Este *boss* talvez cause repugnância.



Quando Bugs fica quieto por instantes, faz esta careta hilariante. Às vezes, tenho vontade de o imitar para efrentar o nosso Sumo adorado...

"Esta manhã, um coelho matou um caçador..." Copyright J-J Debout e Chantal Goya!

SE TU JULGAS QUE COMES MUITO, ESPERA ATÉ VERES O KIRBY

Kirby™ é um herói de inúmeras aventuras e com um apetite devorador, que vai engolindo todos os inimigos à sua passagem. Um após outro, todos os obstáculos vão sendo ultrapassados, graças à sua enorme vontade de comer. Tu vais poder encontrar os jogos do Kirby™ para o sistema NES e também para o teu Game Boy™, em qualquer Agente Autorizado Nintendo®. E com a certeza de serem um rigoroso exclusivo Nintendo®. Com o Kirby™ da Nintendo® tu vais devorar os teus adversários.

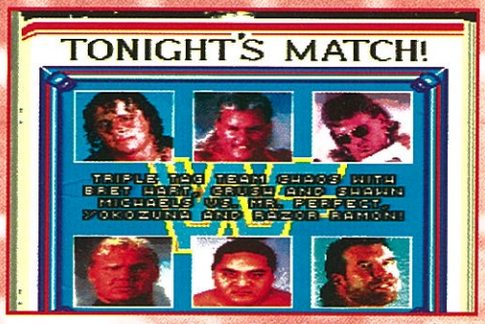
GAME BOY™

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.

Não tenhas piedade dos vencidos

Talvez seja uma vitória depois desta acção?

Um combate ligeiramente doloroso



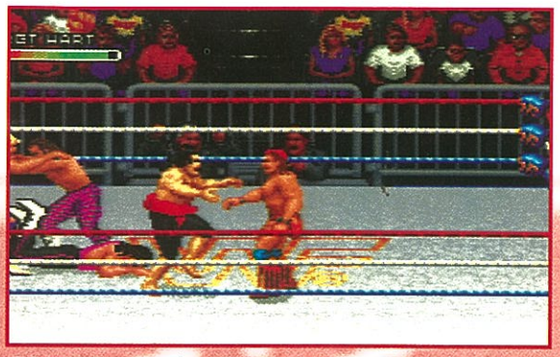
As digitações são irrepreensíveis

ROYAL RUMBLE

Os jogos de luta nunca foram os meus preferidos. No entanto, sei reconhecer que *Royal Rumble* é um jogo bem conseguido, e irrepreensível em todos os domínios.
As digitações na altura da escolha dos jogadores, as animações fluidas e realistas, os sons, as várias possibilidades, tudo como num ambiente de combate de luta livre americana. Em dois minutos, temos a impressão de estarmos a assistir na televisão a um combate entre os melhores da WWF. Tem todas as doses possíveis e imaginárias, e nós temos todos os meios possíveis e imaginários, para reduzir o adversário a papas.

AS OPÇÕES

Poderás jogar no modo normal com dois lutadores que se confrontam, ou com uma equipa de dois, três ou mais. Este "mais", é o Royal Rumble que transforma o ringue num pugilato generalizado e bem giro. Os jogos em equipa desenvolvem-se com uma mudança de jogador depois de uma palmada na mão.


O Royal Rumble é assim

O QUE FAZ A DIFERENÇA

O que faz que este jogo seja o melhor da sua categoria, são as possibilidades que tem: pode-se sair do ringue, pegar numa cadeira e atirá-la à cara de outro. Se jogares em equipa, acontece que aquele que estiver de fora te agarrará enquanto o seu parceiro te dará socos. Verás, então, que o teu companheiro virá em teu auxílio. Vê-se uma multidão excitada e os comentadores que cercam o ringue. Resumindo, se quiseres um jogo de *catch*, deverás comprar este.

SUPER NINTENDO

GRAFISMOS	17
ANIMAÇÃO	17
MANEABILIDADE	16
MÚSICA	14
SOM	16
INTERESSE	17

Género • Luta.
Dificuldade • 1.º Nível.
Jogadores • Um ou dois em simultâneo.
Passwords • Não.
Salvaguardas • Não.
Editor • Acclaim.
Distribuidor • Columbia Tri Star.

89

Este é o cesto que fornece as bolas para a série de lançamentos de três pontos.

Num momento em que a NBA está tanto na moda, não apenas no país de origem, mas também em Portugal, onde conta com milhares de adeptos, estamos seguros de que este jogo vai ao encontro dos pequenos fãs da modalidade, que podem usufruir na sua consola de bons momentos de um jogo de basquetebol à americana. O espectáculo perde por não permitir jogar mais do que uma pessoa de cada vez.

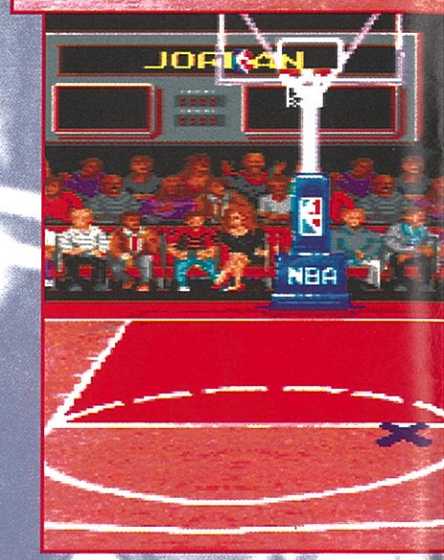
Como já te explicámos, este novo jogo de basquetebol não tem nada a ver com os seus concorrentes. É um jogo inteiramente baseado em estrelas de equipas americanas. Anda tudo à volta do jogo destas vedetas nas cinco provas diferentes. Desse modo, escolherás os Chicago Bulls e jogarás unicamente com o Jordan.

AS CINCO OPÇÕES

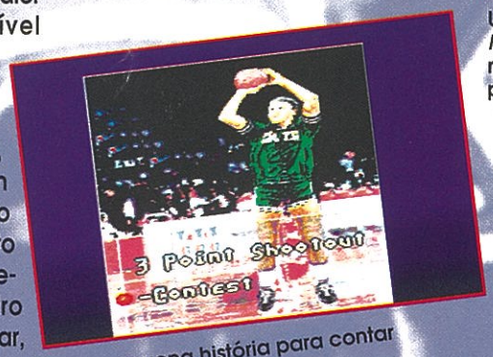
Primeiro, um contra um. Tens de jogar e tentar fazer o maior número de pontos possível num tempo limite. Tens ainda os lances de três pontos, com um determinado número de cestos, para fazeres dentro de um certo tempo. Tens o jogo *Horse*, que parece ser muito apreciado nas escolas americanas: quando o primeiro jogador marca de um lugar, o segundo deverá marcar desse mesmo lugar, senão aparece a letra "H". Se esse infortúnio se repetir, outras letras aparecerão até que se complete a palavra "Horse". O jogador que completar a palavra terá perdido. Terás os lançamentos livres e uma competição com vários jogos de "um contra o outro".

A REALIZAÇÃO

O espaço para jogar é muito reduzido. É certamente por isso que os grafismos são tão cuidados. Nota-se, sobretudo,



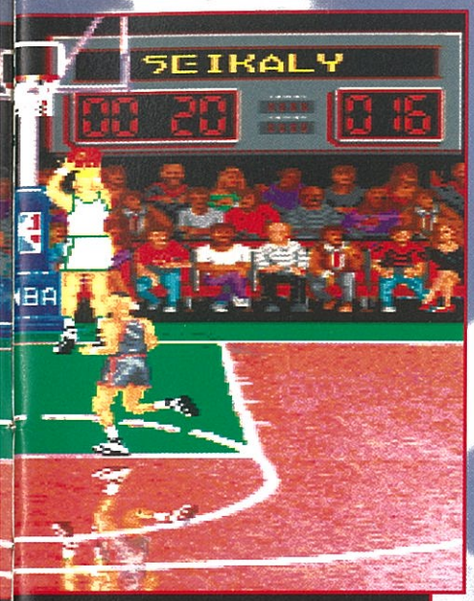
Uma fase clássica do jogo *Horse:* o jogador precedente marcou do sítio assinalado pela cruz. Vai para lá e marca!



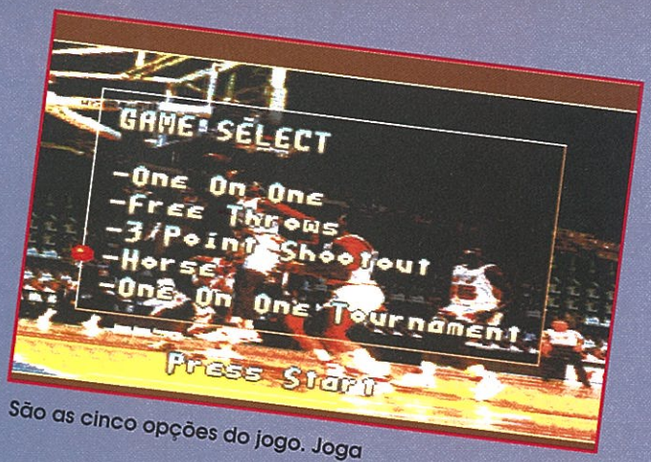
Uma pequena história para contar

Um bom ponto para o que lavou o chão

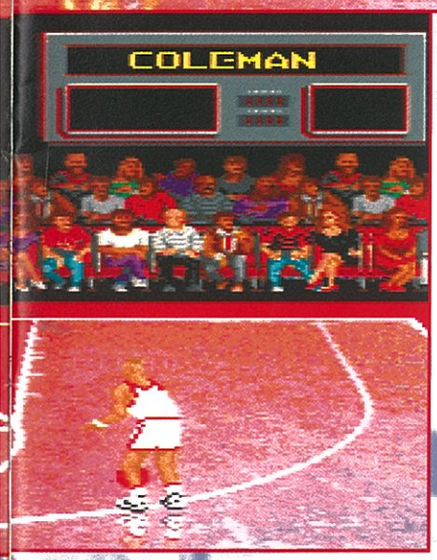
NB
ALL
CHALL

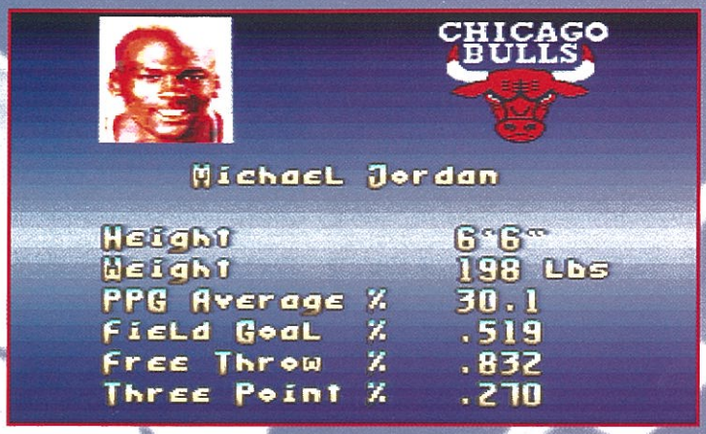


Partida de um contra um. Alucinante!



São as cinco opções do jogo. Joga

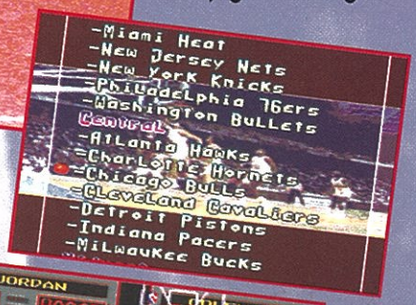




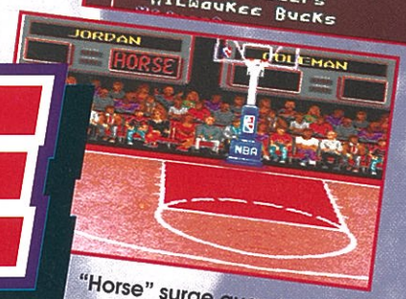
Agora, sabes tudo

o efeito espantoso da luz que incide sobre o solo, o que fez pensar a certos examinadores de que se tratava de mármore. Pondo de parte este aspecto agradável, que também se encontra nas digitações dos jogadores, o som também é um grande atractivo deste jogo. Reconheçamos, porém, que este não é um jogo especialmente maneável, particularmente no que diz respeito aos lances livres, onde temos a impressão de estarmos a lançar uma bola de mercúrio. Contudo, a animação dos jogadores é gira.

BA STAR ENGE



A lista das equipas.



"Horse" surge quando um dos dois perdeu.

SUPER NINTENDO

Os americanos são amigos deste tipo de jogo.

GRAFISMOS
O efeito do chão é espantoso.
Falta realismo aos jogadores.

ANIMAÇÃO
Poderia ser francamente melhor.

MANEABILIDADE
Varia conforme os níveis.
Não é das melhores.

MÚSICA
Não se ouve durante o jogo.

SONS
Sim (comentário feito por um examinador pouco inspirado)

INTERESSE
Giro por uma hora ou mais.

Género • Basquetebol
Dificuldade • Média
Continuações • Sim
Salvaguardas • Não
Editor • Acclaim
Distribuidor • Columbia TriStar

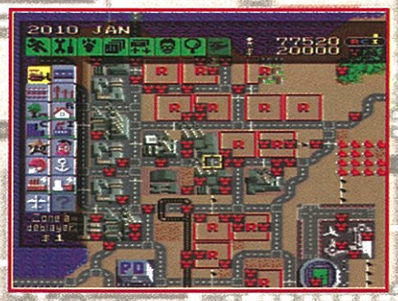
68

O teu porto fluvial desenvolve-se e a necessidade premente de um aeroporto faz-se sentir. Satisfazer a população deverá ser um dos teus princípios preciosos.

Sim

São raras as simulações económicas para consola. Este é um jogo gigante no qual participamos, e onde é necessário pôr a inteligência a funcionar. Em *Sim City*, aprecia-se a interactividade fictícia produzida durante as tuas construções. Por conseguinte, este título destina-se a um público específico, que gosta de puxar pela cabeça enquanto se distrai. Como presidente da Câmara de uma cidade, compete-te tomares as rédeas do grande negócio!

Nunca sonhaste em vires a ser o presidente da Câmara de uma grande cidade cheia de belas raparigas, com salas de jogo em abundância, bares que nunca mais acabassem e ruas exclusivamente destinadas à droga dura? Não? Pois bem, eu também não! Contudo, para conveniência do meu artigo, fazemos como se tivesses pensado nisso e que esperasses que eu te descrevesse com precisão, clareza e encanto o universo de Sim City.



Ena, pá! Uma grande zona tornou-se radioactiva em consequência de um acidente na central... É necessário fazer qualquer coisa e depressa!!! Mas o quê?

GRANDE RIQUEZA DE SITUAÇÕES

Este universo é diferente conforme o cenário que escolheres de entre seis. Uma diferença que se nota bem no desenvolvimento da época em questão. De facto, o que faz desta simulação económica um dos melhores do género é, sem qualquer dúvida, a riqueza das situações propostas durante os anos findos. Pois, se ainda não o sabes, o tempo será o teu principal inimigo. Este último é o fio condutor de toda a tua aventura financeira e no decurso dos meses, os elementos intervirão, para o melhor ou para o pior!!!

O fogo acaba de deflagrar próximo de um bairro residencial. Evacua o terreno ou chama os Bombeiros.

PENSAR EM TUDO

A tua popularidade poderá sofrer um golpe, os habitantes correrão o risco de abandonar o teu futuro megapolo e o jogo, chegará, então, ao fim. Não! O que é preciso, é construíres inteligentemente a tua cidade com habitações suficientes para satisfazer os recém-chegados, bastantes indústrias para produzir matérias-primas, algum comércio para criar postos de trabalho e, principalmente, algumas centrais eléctricas ou nucleares para fazer funcionar o conjunto.

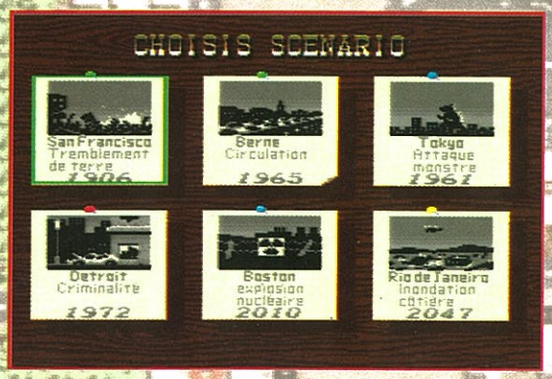
... NEM SEMPRE É FÁCIL!

Se te saíres bem e tiveres um bom saldo bancário, não hesites em fazeres belos jardins, um ou dois estádios, um aeroporto, um porto marítimo... Mas atenção! Tudo isto parece muito fácil, mas não é! As catástrofes naturais serão calamidades para a tua gestão

Mensagens de alerta avisam-te de todos os acontecimentos importantes que se passam na tua cidade.

CiTy

Modo de treino. Tenta-se construir alguns edifícios e começam logo a chover conselhos!



De São Francisco ao Rio de Janeiro, cerca de 41 anos separam estes dois cenários... É para dificultar!

sem falhas (?). Tornados ou tremores de Terra, arrasam, por vezes, um bairro inteiro! Será, então, que compreenderás a necessidade de dispores de centros de Polícia contra os eventuais ladrões e quartéis de Bombeiros.
Enfim, cautela com o monstro que, além do seu grito penetrante, mostrar-se-á de uma brutalidade excessiva!!! Desejo de novas emoções? Despacha-te a comprares este *software* mítico em microcomputadores que saiu agora para consola!!!

O monstro adora devorar tudo o que o cerca. Mas o que aprecia e consome mais, não é mais nem menos, do que os habitantes da tua cidade!

SUPER NINTENDO

A realização é globalmente muito boa. Os grafismos claros, os sons realistas, a maneabilidade bastante correcta (com o rato), mostram como um jogo deste género pode vir a ser um *must*. *Sim City* é o primeiro de uma longa linha "Sim" *(Sim Earth, Sim Ant, Sim Life)* e promete-te longas horas de reflexão que, de vez em quando, sabem muito bem!

GRAFISMOS
São resumidos, mas compreensíveis.

ANIMAÇÃO
Nada de extraordinário.

MANEABILIDADE
Com o rato, é boa.
Com o *pad*, é menos boa.

MÚSICA
Discreta

SONS
Bastante realistas

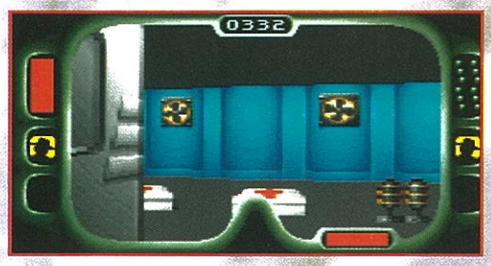
INTERESSE
A diversidade das situações aumenta o interesse.

Género • Simulação económica.
Dificuldade • Progressiva.
Níveis • 6
Jogadores • 1
Continuações: • Sim
Passwords• Não
Editor • Nintendo

92

É a primeira coisa a fazer no jogo

Depois de teres vencido o dinossauro, só te resta apanhares o ovo.



Não há muitos compartimentos bónus no jogo, portanto, aproveita-os bem.

Há electricidade suficiente para impedir que os dinossauros passem, portanto, dou-te um bom conselho: salta!

Não vamos falar da carreira de Steven Speilberg, realizador do filme que foi um êxito de bilheteira pelo mundo fora e que poderás admirar no jogo feito a partir do filme. O princípio é uma hipótese científica, no mínimo, perturbadora; um ligeiro "e porque não?" insinua-se na mente daquele que a conhece: um mosquito que picou um dinossauro, encontra-se dentro de uma rocha e é encontrado alguns milhões de anos mais tarde.

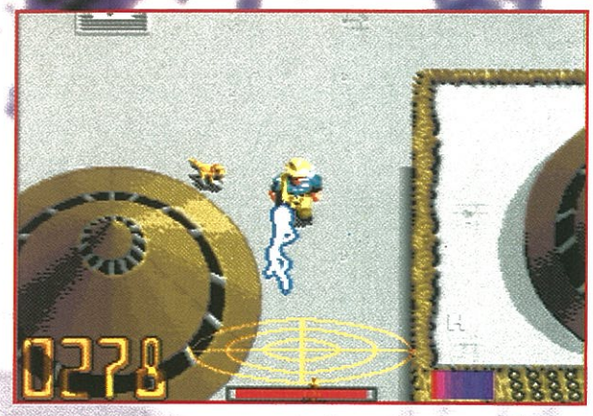
Um milionário apaixonado e excêntrico decide utilizar o ADN contido no sangue absorvido pelo mosquito para fazer renascer os dinossauros. Foi assim que foi criado o Parque Jurássico. Mas, como a natureza é (de momento) mais forte do que o homem, nada se passou como fora previsto e os animais soltaram-se em consequência de um corte de energia que impediu que as barreiras de protecção funcionassem normalmente.

O ecrã de "continue" (ou de "game" "over" se fores um pouco lento).

O JOGO

É neste preciso momento que o jogo começa. Seguindo uma linha totalmente diferente do filme (particularmente na forma como acaba) a pedido de Spielberg, a versão Super Nintendo permite-te desempenhares o papel de um dos membros do Parque que tenta salvar a situação. Por isso, o realizador teve cuidado em não dar a conhecer a um jogador que acabe o jogo o fim do filme, e vice-versa. Estás ao portão de entrada do Parque. Alguns circuitos de segurança do Parque estão desactivados, outros estão sempre presentes e incomodam os monstros e a ti. Tens uma espécie de bastão eléctrico para dominares estes animais vindos do passado. Durante o jogo, poderás recuperar outras armas mais poderosas para reprimires a sua fúria destrutiva: injecções soporíferas, lança-foguetes, etc.

Entusiasmamo-nos e aí vamos nós (boa sorte para todos).



Toma cuidado com os tectos, ainda existem armadilhas electrificadas.

Bela vitória

Dispara o mais possível sem ficares na trajectória do tiro.

Continua, até a jangada passar o rio.

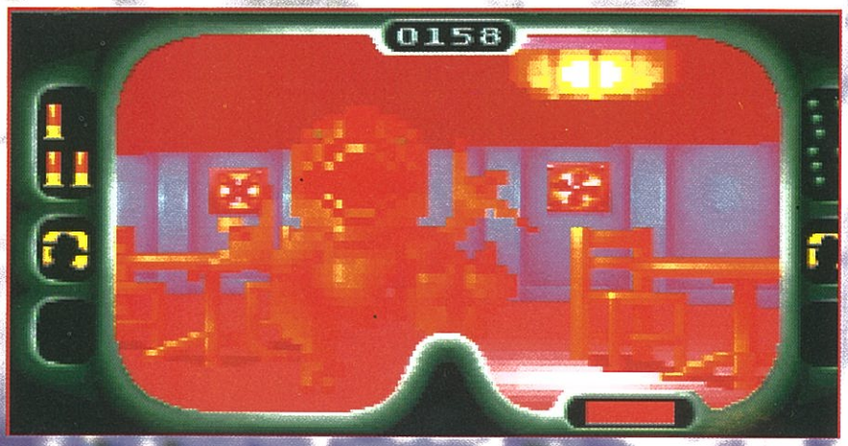
Que ideia horrível em ter vindo aqui!

DUAS VISÕES DIFERENTES

Jurassic Park permite-te jogar com uma visão superior ao *Zelda 3*. Por exemplo, quando entras num edifício, o jogo propõe-te uma visão em 3D daquilo que o herói vê no interior. Esta mudança dá uma aumento visual muito giro. Portanto, avanças nos corredores com a possibilidade de visionares o que se passa atrás de ti. Os dinossauros podem atacar-te pelas costas nestes complexos.

Será, portanto, necessário virares-te para lutares com o que tiveres no teu equipamento. Aliás, é necessário ser muito rápido, pois os dinossauros também o são. Os grafismos estão bem realizados e consegue distinguir-se tudo sem estranhar. Porém, há um grande defeito nos edifícios: a maneabilidade. É um calvário passar de uma divisão para outra. É preciso abrir a porta doze mil vezes, pois basta um desvio de um milésimo de um milímetro para que a consola te ponha de lado e te faça esbarrar com a parede. Se, ao mesmo tempo, estiver um dinossauro a bufar-te, juro-te que irás maldizer os programadores. Esta falha é, de facto, uma nódoa no jogo, pois os complexos são verdadeiros labirintos e, ao longo do jogo, é verdadeiramente desesperante.

Utilizando esta arma, basta premires o botão e bombardear completamente tudo.



Um clássico com sucesso e que tem o mérito de ser brilhante: se um monstro te bufar, como é o caso, o ecrã fica avermelhado.

Nesta montagem, vês um resumo do mundo exterior: os rochedos, a água e a vegetação.

Sê bem-vindo ao Centro dos Visitantes.

Tem cuidado, pois quando não há corrente, a porta torna a fechar-se e fica permanentemente electrificada.

O MUNDO EXTERIOR

Trata-se, na realidade, do Parque. Está cheio de dinossauros de tamanhos e de épocas diferentes que caminham lado a lado, graças aos milagres da ciência. Todos os sistemas de segurança são válidos também para ti: barreiras electrificadas, portões, cursos de água... Apesar do tipo de visão, o personagem é capaz de saltar por cima dos obstáculos electrificados ou dos dinossauros pequenos e ainda se abaixar para mudar de arma. Nesse caso, não há nenhum problema de maneabilidade. Há três grandes tipos de cenário no exterior: plantas, ervas, árvores e outro tipo de vegetação; montes e água sob a forma de rios e o oceano que banha a ilha. Os três tipos de grafismos são realmente excelentes e de cores muito vivas. Tanto no que respeita à maneabilidade como aos grafismos, o resultado é bom, apesar de se verificarem algumas incoerências: quando o nosso caçador de dinossauros está em cima de um monte, não consegue descer e tem de o fazer com a ajuda de uma escada. É uma pena! Mas o pior ainda é o seguinte: a determinada altura do jogo, alguns membros do Parque falam contigo (investigadores e guardas) e no ecrã aparece uma pequena ficha identificativa com a fotografia e o texto, sem que o jogo pare. Entretanto, poderás ser devorado ou electrocutado enquanto alguém te tenta ajudar. O que a princípio era um auxílio passa a ser um *handicap* uma dificuldade desnecessária. É, portanto, outra falha. Como em qualquer jogo de aventura que se preze, o princípio é simples. No início do jogo, o universo está limitado em relação à totalidade do Parque, por causa de portas e obstáculos (compartimentos escuros, ribeiros...). No local que visitas, existe algures um objecto que te permitirá aumentar o teu campo de investigação. Este princípio repete-se várias vezes e constitui o argumento do jogo. Nessa altura, terás de encontrar projectores de luz, mapas de acesso a diferentes zonas do complexo e armas mais potentes para dominar os dinossauros, que estão cada vez mais enfurecidos. Infelizmente, lamentamos a ausência de um pequeno ecrã na parte inferior

Este esquema ajuda-te a utilizares os elevadores

Mesmo em 3D, os dinossauros não te deixam em paz

Dá a volta para entrares neste edifício.

Quando vires isto, podes fazer logo uma cruz sobre a metade da tua energia, se tudo correr bem.

Puseram ovos no telhado. É necessário procurar por todo o lado esses ovos diabólicos.

Se ele não te procurar, não é necessário insistir

que permitisse ver rapidamente o que possuímos. De contrário, o jogo é apaixonante. O aspecto realista reforça isso. Mas, atenção, que é muito volumoso.

O REALISMO

Quando um dinossauro está a dormir ou morto, está mesmo morto. Não voltará a bufar-te cem mil vezes. É por isso que as munições são limitadas. Isso cria uma expectativa única. Avançamos às apalpadelas pelas zonas ou pelos complexos que não estão explorados. Os monstros estão geralmente escondidos, e é preciso ter muito cuidado. Os únicos que aparecem de vez em quando são os mais pequenos, que são facilmente dominados graças à tua arma eléctrica. Visto que esta se carrega sozinha, não há problema. Isto é, em parte, não há problema, pois eles podem matar-te num ápice.

A DIFICULDADE

Dada a natureza e a realidade de *Jurassic Park*, resta apenas um factor para saberes se o jogo te convém ou não, e é justamente o factor dificuldade. Primeiro ponto: não existe protecção total. Passo a explicar: quando tocares nalguns cabos eléctricos e morreres logo, o jogo torna a colocar-te nesse sítio com os objectos que possuías. Mas não existe nenhum meio de protecção para concluir o jogo e conservar os bens que possuímos. É um esquecimento indesculpável, mas é assim mesmo. Portanto, logo à primeira vista, o jogo destina-se a uma camada de jogadores dotados de nervos de aço. Outra coisa: também podes deixar a consola ligada durante dias e dias, pedindo a Deus que não haja corte de energia nem que passe ninguém desajeitado por perto. Esta possibilidade deve-se aos "continues" infinitos. Previno-te que é um jogo com um grau de dificuldade muito elevado. Gostas dos parques de diversões? Irás rapidamente mudar de opinião pois o *Jurassic Park* levar-te-á a um universo caótico, a um belo jogo de aventura, original, comprido e verdadeiramente emocionante. Neste momento, a Ocean fê-lo para toda a gente: para os fãs de plataformas e fãs de aventura-acção. Em compensação, se procuras um jogo calmo, este não é o ideal. *Jurassic* é reservado para aqueles que raciocinam com lógica...

Esta é a sala de incubação dos dinossauros

SUPER NITENDO

GRAFISMOS 18
Os do exterior são fabulosos e os *sprites* também.

ANIMAÇÃO 18
Sóbria e eficaz.

MANEABILIDADE 14
Na parte de fora, é aceitável. Nos complexos, é difícil.

MÚSICA 16
Saber se a *techno* é um estilo de música é um assunto que não me interessa.

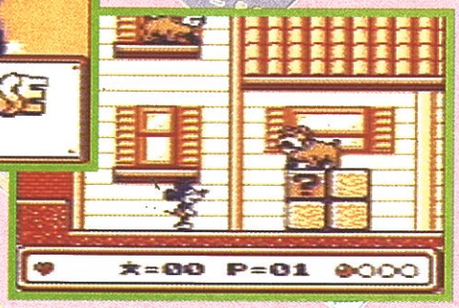
SONS 15
Nada de transcendente.

INTERESSE 18
Apaixonante, emocionante. Mas porque não puseram protecções???

Género • Aventura
Dificuldade • Ultradifícil
Jogadores • 1
Continuações • Infinitos
Palavras-chave • Nenhuma
Editor • Ocean
Distribuidor • Écudis

90

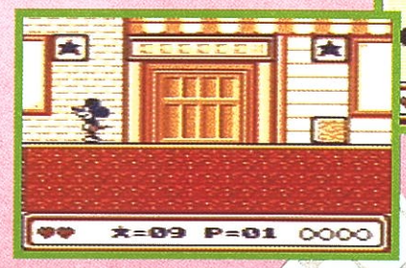
Os eternos namorados



O ponto de interrogação dá-te uma opção

Escolhe a tua personagem

És informado de que a fase terminou.



As estrelas aumentam a tua pontuação.

MICKEY'S CHASE

Mais um jogo com personagens Disney. Trata-se do famoso casal Minnie e Mickey. Ei-los metidos numa embrulhada em Santa Barnabé, mas seja como for, e para nosso grande prazer, reencontramos neste jogo a atmosfera de outro jogo da Super Nintendo, o *Magical Quest*.

UM HERÓI DAS RAPARIGAS E DOS RAPAZES

De início, escolhe a tua personagem entre a corajosa Minnie e o perspicaz Mickey.
As características, tanto de um como de outro, não se modificarão: durante o jogo, poderás levantar blocos de pedra e atirá-los ao inimigo. Além disso, alguns desses blocos terão siglas "marcadas": são as opções suplementares que aumentarão a tua velocidade, farão subir o teu nível de vida... e outras coisas mais.

AS QUALIDADES GRÁFICAS

Terás de percorrer oito fases, e ao fim dos três níveis de cada um, terás um *boss* para te "encher a paciência". *Mickey Chase*, sem ser uma réplica do famoso *Mickey Ouest*, faz-nos lembrar esse jogo nalguns pontos, especialmente pela sua qualidade gráfica e pela facilidade em se jogar.
A Capcom apresenta-nos um jogo muito razoável que te aconselhamos vivamente.

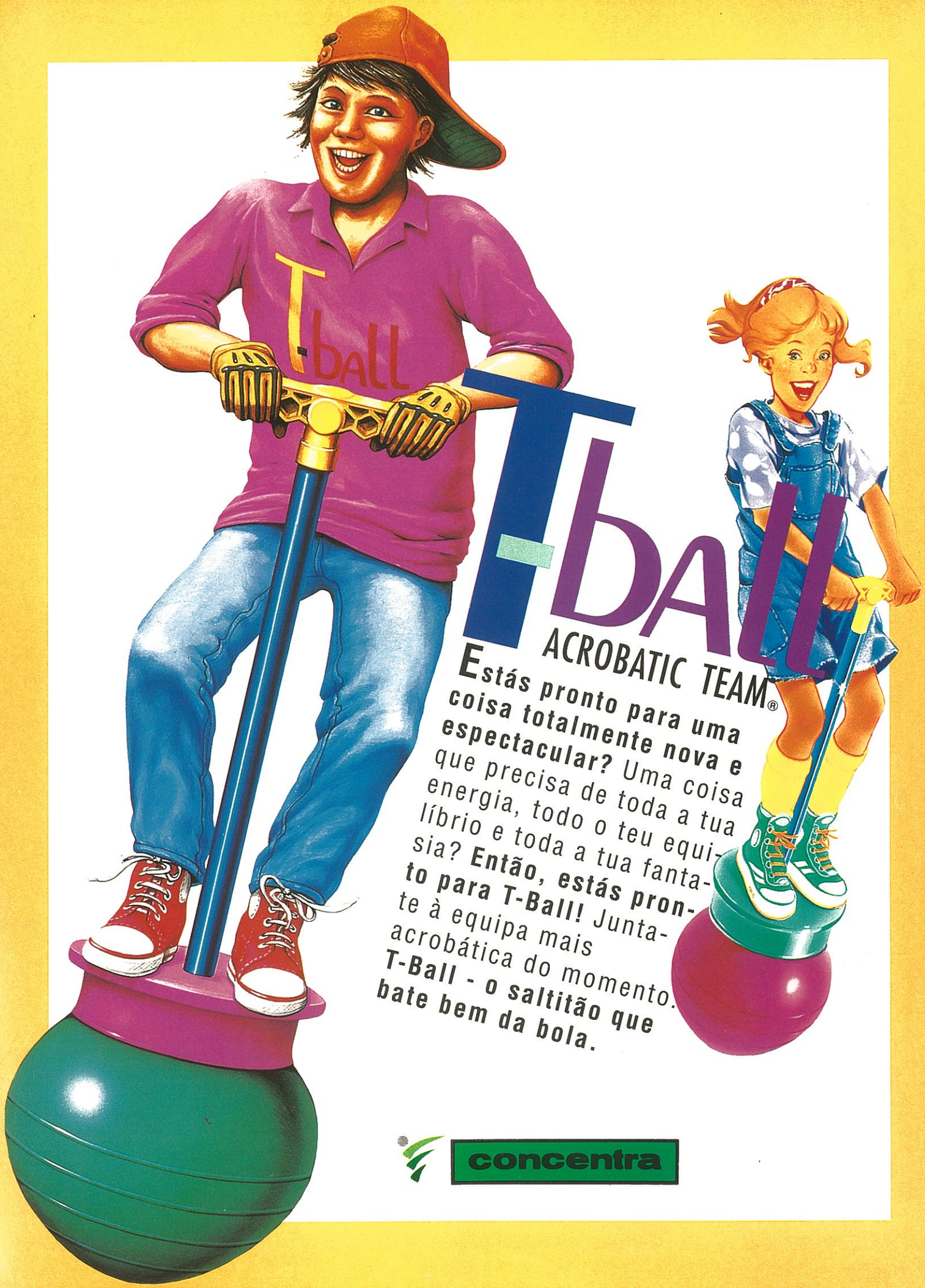
Este cão enorme está com ar de poucos amigos.

GAME BOY

GRAFISMOS	17
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	17
MÚSICA	16
INTERESSE	16

Género • Plataformas
Dificuldade • Média
Jogadores • 1
Níveis • 8
Continuações • 3
Palavras-chave • Nenhuma
Editor • Capcom
Distribuidor • Bandai

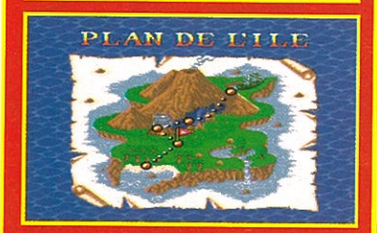
85


T-ball
T-ball
ACROBATIC TEAM®
Estás pronto para uma coisa totalmente nova e espectacular? Uma coisa que precisa de toda a tua energia, todo o teu equilíbrio e toda a tua fantasia? Então, estás pronto para T-Ball! Junta-te à equipa mais acrobática do momento. T-Ball - o saltitão que bate bem da bola.
concentra

GO TRO

É necessário explicar-te como se apresenta este teste. De facto, achámos mais interessante explicar o jogo com exemplos concretos. Assim, creio que é mais interessante apresentar-te um nível completo, do que por palavreado inútil. Nas montagens que se seguem, basta que leias as legendas por ordem alfabética para compreenderes os métodos. Segue a direcção...

Dingo e o seu sobrinho decidem tirar umas férias bem merecidas numa ilha exótica. Pat Hibulaire e Pat Junior, que se reconciliaram com os nossos heróis, estão também na mesma ilha. Mas deixaram-se raptar por piratas vindos de não sei onde. É aqui que começará uma aventura emocionante e cheia de perigos. Terás de salvar os teus amigos das mãos destes piratas infâmes, atravessando as cinco regiões da ilha, cada uma delas constituída por um dédalo de compartimentos cheios de piratas e diversos enigmas. Terás de encontrar todas as chaves que abrem as diferentes portas e resolver os enigmas.



(1) Escolhe o teu personagem, Dingo ou Max, antes de começares a grande aventura.
(2) Depois, terás o prazer de ver um mapa que representa a ilha e as cinco regiões que terás de atravessar.
3) Esta é a última porta de um dos níveis. Quando atravessares esta porta, terás de lutar com um *boss*.
(4) Logo que termines um nível, tens direito a um *password*. Além disso, a título indicativo, poderás saber exactamente o tempo que levaste a atravessar esse nível, para tentares alcançar o melhor tempo.

D Para abrires a porta que está em cima deste compartimento, tens apenas de accionar os quatro interruptores (colocando-te em cima), tendo cuidado com os picos e a armadura.

NÍVEL 3 - RÉS-DO-CHÃO

OOF TROOP

Pega numa misturadora. Põe lá dentro *Zelda, Super Bomberman* e um pouco de *Solstice* e sairá um *Goof Troop*. Muitos reconhecem que o jogo *Capcom* não é parecido com nada, ou deverei dizer que se parece com muitos jogos ao mesmo tempo. Sob este ponto de vista, é agradável (apesar de todo o respeito que tenho por ti, o teu jogo não é nada disso).

H

G Outro ponto clássico em *Goof Troop:* o tempo. Os quatro blocos deste compartimento, andam alternadamente para cima e para baixo. Terás de passar entre eles, numa altura oportuna, para finalmente subires a escada que conduz à primeira fase.

F Os tesouros a rodos estão aqui. Utiliza, portanto, a tua pá para escavares. Bónus de vida e outros frutos serão teus.

C Neste compartimento, tens à tua disposição 5 objectos. Pertencem à categoria de objectos projectáveis. Apanha um deles e talvez encontres vários frutos com poderes diferentes conforme o seu tipo, ou poderás atirá-lo a um dos inimigos para o matares. É o máximo se lançares este objecto (uma ânfora ou um vaso de flores neste nível) contra o tipo do fundo, poderás atravessa a parede, deixando uma abertura.

E Este compartimento está completamente às escuras. Serás envolvido por ligeiro *halo* de luz, a não ser que tenhas pegado na vela anteriormente referida, e, nesse caso, esse *halo* será bastante mais importante, pois verás um pouco melhor. Em todo o caso, pega numa das pás (ou numa cada um, se forem dois jogadores) que estão neste compartimento.

B Esta chave servirá para abrires a porta que está na parte superior deste compartimento. Para chegares até à chave, coloca-te de frente e carrega no botão "Y" da tua alavanca de comando. A chave aparecerá então num ícone, na parte de cima do ecrã. No modo "1 jogador", poderás apanhar até dois objectos, mas se forem dois jogadores, só poderás apanhar um por pessoa. Depois de passares a porta, apanha a vela que está no meio da sala.

A Estás perante um castelo impressionante. Para conseguires baixar a ponte-levadiça e abrir a grande porta de entrada, tens apenas de carregar neste interruptor, colocando-te em cima dele.

© DISNEY

Durante o jogo, terás de recorrer a vários objectos: podem ser arpéus, que te ajudarão a apanhar objectos distantes, a fazer recuar os inimigos, ou a criar passadeiras sobre as fendas. Também te poderás servir de campainhas para atrair os inimigos, de pás para encontrar tesouros escondidos pelos piratas ou, ainda, de outros objectos que atirarás aos inimigos. Atenção que os objectos existem em número limitado e calculado e, além disso, só poderás guardar um objecto de cada vez. Então, vê se atinas.

NÍVEL 3 - 1º PISO

I Esta chave serve para abrires a porta 2.

B As fendas indicam o sítio de uma passagem secreta. Atira uma ânfora e verás a passagem a abrir-se que te levará ao ponto H do rés-do-chão.

Porta 2

Porta 2

J Deves apanhar o arpéu antes de subires ao segundo andar do castelo. Não te esqueças dele.

K A escada que conduz ao segundo andar.

F Se tocares a campainha chamarás a atenção dos três piratas. Dispara contra o bloco para os eliminares, procedendo da seguinte forma: mantém a alavanca direccional virada para o bloco (no nosso caso, para a direita) e carrega no botão B. Está feito.

C Carrega nos interruptores 1, 2, 3 e 4. Conseguirás, então, abrir a porta 2.

F Pega na chave e no arpéu. Serão úteis no andar superior.

D Lembras-te do arpéu que te disse para apanhares no andar inferior? Pois bem, este é o momento de o utilizares. Coloca-te em cima do prego em D e atira o arpéu, carregando no botão "Y". Quando a outra extremidade do arpéu se fixar no buraco em D, poderás passar por cima a abertura e recuperares a chave em E.

NÍVEL 3 - 1º PISO

3 1 2 4

Porta 2

Porta 1

Porta 3

Porta 4

A Para abrires a porta 1, deverás colocar-te em cima de cada um dos blocos gravados com um naipe das cartas de jogar e pela ordem exacta: ESPADAS, OUROS, COPAS e PAUS.

B Pega nesta chave para abrires a porta 3.

E Com esta chave, abre a porta 4. Depois vai para F antes de mudares de andar.

GOOF TROOP

A Toma atenção às armaduras que estão colocadas na parte superior do ecrã. Algumas decidem perseguir-te. Para as neutralizares durante algum tempo, atira-lhes com ânforas.

C Pega nesta tábua, pois poderá servir-te de ponte para poderes passar sobre as fendas que têm uma profundidade duvidosa.

D Coloca-te no sítio indicado pela seta e carrega uma vez no botão "B". Com os braços assim levantados, poderás apanhar as balas de canhão e atirá-las contra ele. Depois de o canhão ficar destruído, a porta de baixo à esquerda abrir-se-á.

H Apanha a chave que te servirá para abrires a porta 1.

G Em seguida, pega na tábua e coloca-a em cima de outro buraco.

NÍVEL3 - 4º PISO

B Estes dois esqueletos atirar-te-ão *shurikens*. Espera que caiam no chão. Depois, apanha-os e atira-os, um a um, contra os esqueletos. Mas atenção, pois não podes acertar na cabeça dos dois *boss*, que cairão em cima de ti. Quando já não tiverem cabeça, infelizmente, serão invencíveis. Tens de dar cabo deles.

E É aqui que tens de colocar a tábua que encontrámos anteriormente (C).

A Aqui, não te questiones, é preciso despachares-te por duas razões: primeiro, não tens nenhum objecto para esfaquear os dois piratas, portanto, deverás evitá-los com esperteza. A parede da esquerda tentará esmagar-te, caindo-te em cima com força. Compreenderás que o objectivo será abrir a última porta com a última chave sem te deixares tocar, sem agires precipitadamente e sem perderes tempo.

C Para destruires estes dois canhões, basta adoptares a mesma técnica que adoptaste em D, no primerio andar. Mas, cuidado que são

D A porta abre-se e é o milagre: encontras a última chave. Isso anuncia o *boss* (a sério?!)

NÍVEL 3 - 3º PISO

Porta 2

Porta 1

B Em seguida, pega na vela para enfrentares serenamente uma outra fase de escuridão no compartimento esquerdo.

A É aqui que o arpéu deve ser utilizado. A campainha não te serve para nada. Sobe então para a plataforma, logo que possível (tanto Dingo como Max não podem saltar) para abrires a porta 1 com a chave que encontraste no andar inferior.

SUPER NINTENDO

O objectivo do jogo de ter de resolver os enigmas para avançar parece-me excelente, especialmente quando estes são interessantes, originais e exigem um mínimo de lógica e de habilidade. Além disso, a acção também está presente e muito, mas é um género de acção que exige precisão. Os grafismos são giros e em simbiose com o espírito global do jogo. As músicas também são boas, bem como os sons. Na globalidade, *Goof Troop* é um jogo bem conseguido sob o ponto de vista técnico. De facto, trata-se de um dos jogos maisinteressantes que já vi, mas apenas para dois jogadores. É verdade que, jogando sozinho, o prazer diminui, e isso porque Dingo e Max são personagens complementares e alguns dos enigmas exigem a cooperação de dois protagonistas. Portanto, já sabes.

GRAFISMOS	16
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	17
SOM	16
INTERESSE	17

Boa realização técnica. É um jogo verdadeiramente apaixonante para duas pessoas. Os enigmas estão à altura.

As músicas são medianas. Teríamos gostado mais, se o jogo tivesse mais níveis. Para um jogador torna-se cansativo e muito difícil.

Género • Acção/Reflexão
Dificuldade • Média
Níveis • 5
Jogadores • 1 ou 2
Continuações • Sim
Salvaguarda • Sim
Editor •Capcom
Distribuidor •Nintendo

79 para 1 jogador

85 para 2 jogadores

Benvindo ao *The Lost Levels*...

SUPER MARIO ALL STA

Atenção, atenção, rapaziada! *Super Mario* está de volta para grande prazer dos mais pequenos e dos adultos. A mascote da Nintendo regressa num jogo que não é original, mas numa compilação das suas aventuras já existentes para NES, com mais dois bónus, de que te falarei mais adiante.

DA NES PARA A SUPER NINTENDO

Espero que estejas ao corrente do facto de que a Super Nintendo é ligeiramente mais experiente do que a NES. É por isso que os geniais programadores da Nintendo "reuniram" os três originais de *Super Mario* para esta compilação. Se esperas mudanças radicais, estás enganado. Depois de escolheres a versão de *Super Mario* para jogares, entras no mundo louco dos irmãos Mario. Aí, reencontrarás os Koppa Troopas (aliás, Sim, de costas, em *Super Mario Kart*), os cogumelos, as flores de fogo, Bowser, Wart, Lakitu e os seus ovos, a princesa e Toad. A única alteração nesta compilação foi efectuada aos níveis gráfico e sonoro. Os cenários foram trabalhados de novo e alguns *scrollings* diferenciais dão uma impressão de maior profundidade do que em NES. As melodias são

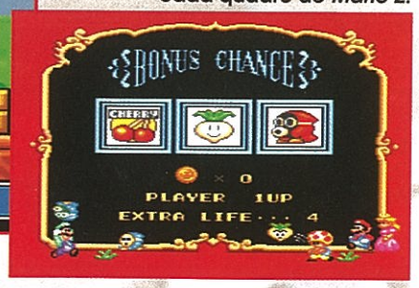
Os novos cenários *em Mario 1*

Mario atira-se de cabeça...

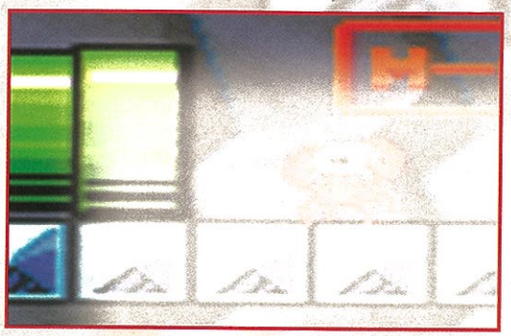
O *The Lost Levels* parece-se muito com o *Mario 1*.

O nível gigante no *Mario 3*

O *jackpot* que segue em cada quadro de *Mario 2.*



O modo *"Battle"* de *Mario 3.*



Em cada um dos episódios, encontrarás este pequeno desenho antes de cada mundo.

Neste novo capítulo, toda a gente se encontra

O primeiro resumo de *Mario 2.*

Mario com o ratinho lavador

também as mesmas das versões originais, mas é a sua realização que é diferente: são muito melhores do que em NES, devido à utilização de muito mais instrumentos e de efeitos novos, próprios para uma máquina de 16 bits. Além destas modificações, a integralidade dos elementos do jogo, dos inimigos nas *warp zones,* é exactamente igual. É preciso ainda notar que o jogador pode salvaguardar quatro partes em cada um dos jogos.

OS PRESENTES BÓNUS

Super Mario All Stars oferece um novo jogo, *Super Mario: The Lost Levels.* Esta versão desconhecida na Europa é, de facto, o *Super Mario 2* japonês, um jogo que parece ser duas gotas de água comparado com o *Super Mario 1.* O princípio é o seguinte: os inimigos são reencontrados, o estilo de cenário e a realização no seu conjunto são quase idênticos ao do cartucho vendido para a NES há já alguns anos. O segundo bónus é muito melhor e mais encantador para a Supow. Talvez te tenha excitado para nada, pois este segundo presente não é propriamente inédito, visto que já existia no *Super Mario 3.* É também uma versão revista do primeiro jogo, no qual Mario aparecia em NES, aliás, *Mario Bros.,* também conhecido por *Mario Bros. Classic.* É uma espécie de duelo em que terás de ser mais rápido e mais hábil do que o teu adversário. A dois, é altamente delirante. Este duelo é acessível a partir do jogo *Mario 3.* Em resumo, *Super Mario All Stars* compreende cinco jogos pelo preço de um. Muito obrigado e até breve, Senhor Mario...

SUPER NINTENDO

A série dos Super Mario é a melhor série de jogos de plataformas de todos os tempos. É espantoso encontrar Mario produzido para o grande parceiro da NES.

GRAFISMOS
São graciosos e melhorados.

ANIMAÇÃO
Sem problemas, perfeitamente fluida.

MANEABILIDADE
Mario responde bem

MÚSICA
Agradável, sem mais.

SONS
Nada próprios

INTERESSE
Mario é imbatível.

Género • Plataformas
Dificuldade • Média
Níveis • Mais de 80
Jogadores • 1 ou 2
Continuações • Sim
Salvaguarda • Sim
Editor • Nintendo
Distribuidor • Nintendo

94

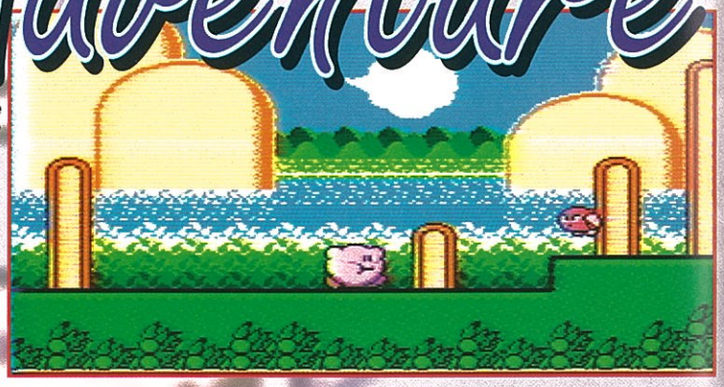
A princesa do deserto

Kirby acaba de engolir uma parcela que lhe permite encher-se de hélio.

Kirby possui agora a parcela da espada.

KIRBY'S Adventure

Eis um estágio bónus. O gordo Kirby que vês na extremidade é uma vida suplementar.



O que é que ele devorou?

Sem dúvida que Kirby vai ser a coqueluche de todos os jovens que gostam dos jogos de plataformas. Pois sob o seu lado básico (bónus, armas novas, inúmeros quadros, *boss* no fim de nível, etc.), Kirby será bastante atractivo. De forma arredondada, parecendo-se com os *mashmallows*, esta pequena personagem provocará o teu bom humor desde o primeiro quadro. Numa floresta verde, no subsolo sombrio, ou nas esferas do nosso belo céu azul, Kirby, apesar do seu lado comilão e amigável, deverá manter-se atento e lançar-se furiosamente para a saída.

ARMAS VARIADAS

Dispondo de pulmões fora do comum, o teu pequeno vagabundo poderá abrir caminho por terra e pelo ar, através de inúmeros estágios. Os programadores puseram à sua disposição um leque impressionante de diversas e poderosas armas. Poderá utilizar o fogo para queimar quem se meter no seu caminho, tornar-se, por instantes, num bravo cavaleiro medieval de espada afiada, ser um ás da rapidez, transformando-se numa roda ou tornando-se um herói de *Star Wars* de *laser* superpoderoso e cintilante. E, por fim, Kirby utilizará a sua última arma: a absorção integral!! Pois é!! Voraz como ninguém, poderá aspirar qualquer inimigo!

PARA OS JOVENS

Construído de forma multidireccional, esta aventura tem seis níveis decompostos em múltiplos estágios cheios de inimigos. O público jovem apreciará este jogo pelo estilo da personagem e pela facilidade com que poderá atravessar os vários estágios. Um jogo muito simpático, nostálgico do famoso *Mario*.

Este é um dos boss que terás de enfrentar: engole as rodas pequenas que ele te lança e atira-as para o atingires.

NINTENDO

GRAFISMO	14
ANIMAÇÃO	16
MANEABILIDADE	16
MÚSICA	15
SOM	14
INTERESSE	16

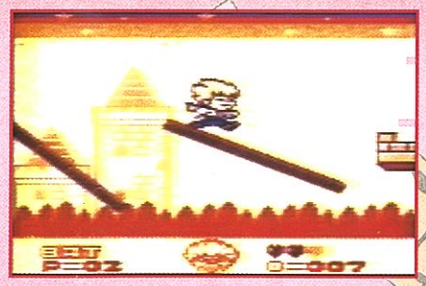
Género • Plataformas
Dificuldade • Fácil
Níveis • 6
Jogadores • 1
Continuações • Sim
Passwords • Não
Editor • Nintendo
Distribuidor • Nintendo

82

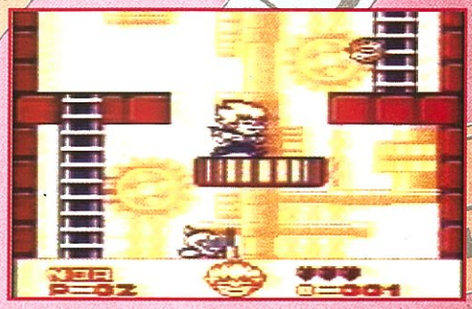
GAME BOY

TESTE

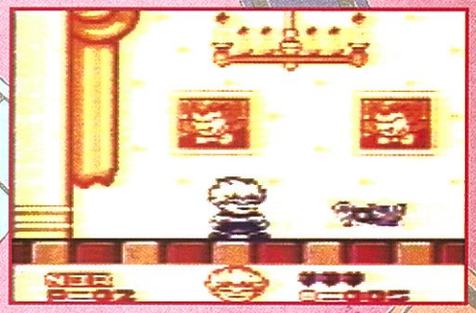
KID DRACULA



Não fiques muito tempo em cima desta trave balouçante.



Depois de teres morto com a ajuda da magia, ser-te-á dada uma peça.



Concentra os teus disparos. Farás magia para aterrorizares os teus inimigos.

Sim, a *Game Boy* ainda tem muitos dias à sua frente, e a provar isso é este jogo da Konami, *Kid Dracula*. Lembras-te de uma série dos *Castelvania* em que dois dos episódios apareceram na *Game Boy*? Então verás que o *Kid Dracula* te fará recordar isso, pelas suas semelhanças. Julgarás por ti.

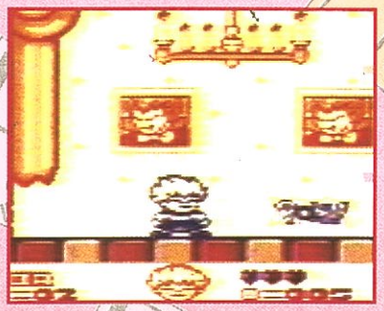
UM *CASTLEVANIA* EM VERSÃO KID

Terás oito níveis para percorrer, e no fim de cada nível estará um tenebroso *boss* à tua espera. Desta vez, em vez de um simples chicote, terás a possibilidade de disparares vários projectéis ou de recorreres à magia. Esta poderá ser accionada premindo o botão de disparo. Com efeito, uma magia diferente ser-te-á atribuída em cada nível. Por exemplo, no nível um, terás o poder de voar durante três segundos, o que poderá ser-te útil se quiseres ir para cima de uma plataforma que esteja um pouco distante. A propósito de magia, fica sabendo que ao utilizá-la poderás recolher uma peça.

HUMOR E INTERESSE

Basta um número de peças e os bónus estágios. Há cinco, e cada um desses estágios especiais restituem vidas e corações suplementares. Terás de os encontrar. Ainda que com um estilo próximo ao dos *Castelvania*, *Kid Dracula* encantar-te-á pelas suas características infantis e cómicas. Porém, toma atenção, pois infantil não quer dizer fácil e precisarás de muita paciência para chegares até ao fim. Em suma, este jogo é um jogo de plataformas, muito interessante e cativante. Parece que será um Verão apaixonante!

Este é um *boss* com cara de facínora.



Estes cenários não te fazem lembrar os de *Castelvania*?

Aqui, é preciso recorreres à magia *"Bat"* para subires até à direita do ecrã. Aliás, é a saída deste estágio.

SUPER NINTENDO

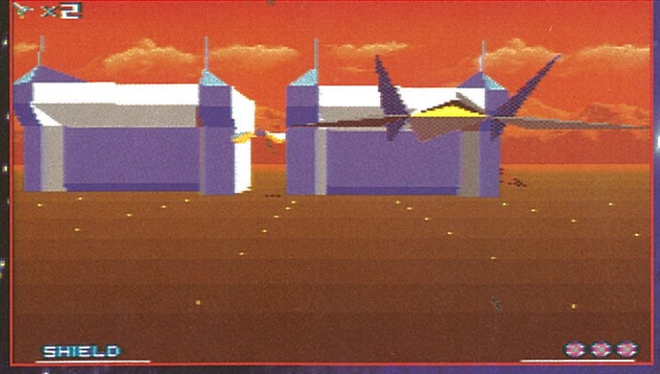
GRAFISMOS	16
ANIMAÇÃO	17
MANEJABILIDADE	16
MUSICA	16
INTERESSE	17

Género • Plataformas
Dificuldade • Média
Jogadores • 1
Níveis • 8
Continuações • Infinitos
Passwords • Sim
Editor • Konami
Distribuidor • Bandai

89

SUPER
POWER

STARWING



Cores quentes, calma aparente, surpresas eminentes!!

O primeiro *boss* que terás de enfrentar. No nível 1, não há problemas. Nos níveis seguintes... bom, como é que hei-de dizer...?

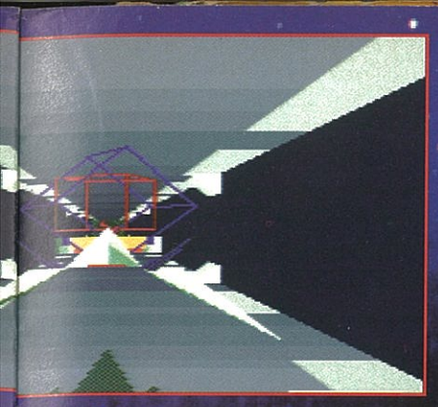
Desafiamos quem quer que seja a encontrar um *software* para consola e que tenha a pretensão de o comparar a *Starwing*. *Shoot* em 3D com utilização dos polígonos e do *Super FX*, *Starwing* é inovador em diferentes aspectos. Este título da Nintendo é um sucesso incontestável e ficará nos anais durante séculos! Portanto, *Starwing* não tem adversário. Na Supow também gostam de inovar, mesmo quando são copiados, mas nunca igualados! É o que consta!

Starwing é o orgulho do pessoal da Nintendo. O *Super FX*, utilizando o sistema dos polígonos e integrando os efeitos do Modo 7, *Starwing* enche-nos as medidas com a mestria da técnica produzida! Aqui, não há um único abrandamento, nenhuma supressão dos *sprites*, nesta diversão de êxito! Sem dúvida que a equipa da Nintendo devia estar bastante inspirada para nos proporcionar um título desta dimensão. A opinião é unânime. Mesmo que não sejas um admirador de *shoot-em-up*, ficarás deslumbrado com este género de jogo. Os puristas, nostálgicos da micro, não verão grandes inovações.

SUPER FX, MODO 7 E POLÍGONOS

Mas não esqueçamos que estamos num registo totalmente diferente: as consolas. Em geral, é arcade pura. Não tem nada a ver com as simulações micro. Com *Starwing*, é arcade e não é. É um compromisso entre o divertimento, a beleza e a perfeição. Mas a grande novidade, o que faz de *Starwing* o acontecimento do momento, é, sem dúvida, o *Super FX*. De facto, está na origem de um bom número de efeitos técnicos. A primeira possibilidade, e não a menor, é a de utilizar uma animação em 3D poligonal. Certamente que reparaste que os *sprites* de *Starwing* têm formas geométricas. Os efeitos de rotações e de *zooms* dão um espectáculo de 3D espantoso. Graças ao *Super FX*, os polígonos podem ser, ao sabor dos fabricantes, focados de perto. Eles podem ainda ter o objectivo de um *mapping*. Esta técnica é simples... na sua explicação. Cada superfície de um polígono pode ser estruturada de múltiplas maneiras. Dessa forma, a textura de um *boss* poderá dar a impressão de ser em vidro, enquanto que uma outra parecerá de cartão.

STAR



Passagem delicada. As peneiras abrem-se automaticamente, enquanto que as paredes não hesitam em maltratar a tua bela fuselagem.

Escolhe o melhor ângulo para destruíres com um primeiro ataque (e por que não?) este alienígena espacial.

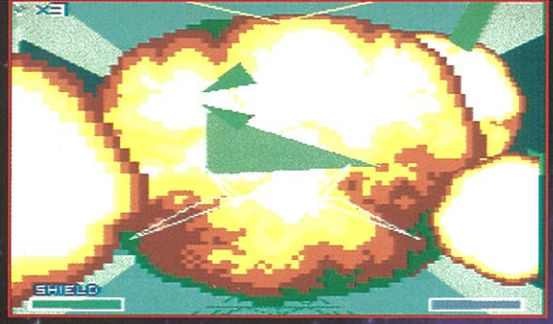
Estás pronto para destruir o inimigo?

É o início da tua epopeia espacial. Prepara-te para uma aventura fantástica. É de arrepiar...

WING

Descontrai-te um pouco, o pior está para vir!

Depois de teres carregado sobre os asteróides, entras no hiperespaço. Que dizes?



E o que se chama uma explosão na cara!

Este sistema é muito importante, visto que acrescenta ao conjunto um efeito de realismo suplementar. Em suma, o *Super FX*, pela sua rapidez de cálculo, permite ainda aplicar os efeitos luminosos às superfícies escolhidas. Bem entendido que todos os objectivos esperados nem sempre são muito precisos, contudo, a aproximação, se assim pudermos empregar este termo em relação ao *Starwing*, deixa-nos advinhar grandes horas de prazer num futuro próximo. Desse modo, depois de Yoshio Hongo e Yasuhiro Minagawa, os dois altos responsáveis da Nintendo Co. Ltd., garantem-nos que, brevemente, estarão três jogos à venda utilizando o *Super FX* e que arrasarão o mercado mundial. Já podemos anunciar uma continuação do *F-Zero* e, segundo os nossos interlocutores, espera-se um segundo título muito próximo de *Mario Kart*. Só poderemos vibrar e agradecer à equipa de pesquisa e desenvolvimento da Nintendo por ter optado prioritariamente por esta novidade da tecnologia própria para consolas.

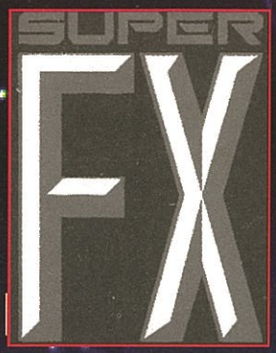
A HISTÓRIA

Mas, para os mais impacientes, apressemo-nos a falar da história, do desenvolvimento e das etapas que vos esperam, se te decidires, o que é mais provável, a comprar e a adorar este cartucho diferente dos outros. A história é a seguinte. A galáxia Laylatt, onde passaste a tua infância a brincar aos jogos interactivos na tua consola de 128 *bits*, onde os teu pais e antepassados se conheceram e te acarinharam, corre o risco de desaparecer para dar lugar ao caos intersideral produzido pelo Dr. Andross. Todos os planetas desta galáxia foram invadidos pelos esbirros deste ser imundo, que se poderia comparar a Lorenzo. Este último não recuará perante nada para tentar tomar em seu poder o conjunto dos planetas da galáxia.

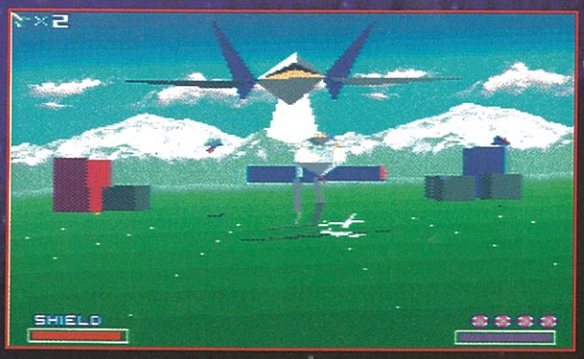
OS TRÊS MOSQUETEIROS

Felizmente que és astuto (como a raposa) e, sobretudo, tens o sentido da amizade.
É, portanto, o momento de tomares uma decisão. Chamas os teus companheiros: o falcão, a rã e o coelho. Estes três simpáticos animais, apesar das suas ocupações diárias, estão conscientes do perigo. Portanto, decidem unanimemente partirem em auxílio dos povos oprimidos *(snif)*.

Francamente! Esta foto não te dá vontade de jogares?

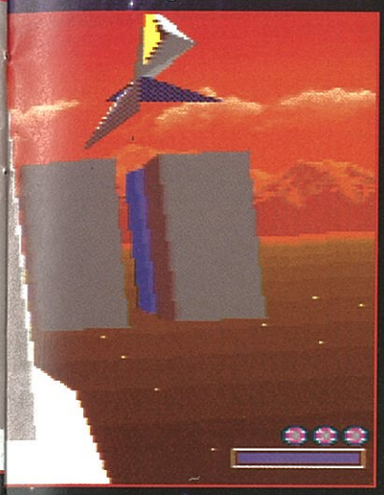


Os edifícios são bastante geométricos, mas é o sistema dos polígonos que os faz assim, e, na verdade, não me queixo!



Este bípede metálico parece-se bastante com os seus amigos de *Star Wars*. Contudo, para além da semelhança estética, são tão ferozes quanto eles!

Uma pequena gavinha não faz mal aos intestinos. E, como prémio, um *zoom* de um percurso inimigo. Giro, não achas?



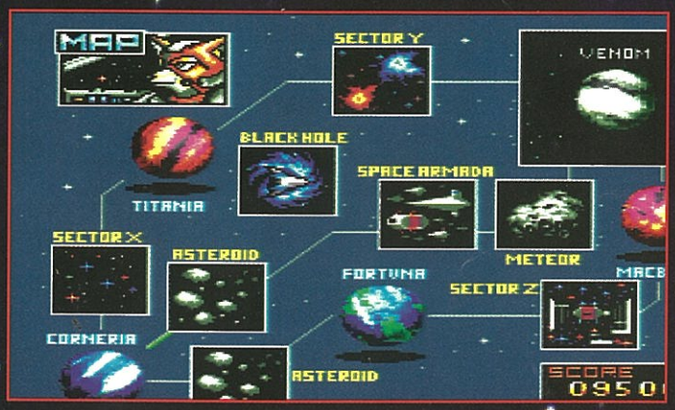
Estes mercenários, conhecidos pelo nome de Força de Prata, não poupam as naves inimigas. Terás de atravessar várias zonas perigosas para finalmente chegares ao planeta Venom. Terás três caminhos à escolha.

É claro que a sua dificuldade será progressiva. Depois de partires em grupo, assistirás à descolagem da tua nave. É então que não tens descanso. Os ataques são muitos, perigosos, mas, à partida, bastante fáceis de escapar. Aqui e ali, passarás por arcos (um pouco como na *Défense!*), atravessarás corredores, encontrarás *boss...!? Boss?* Sim! Quaisquer *boss!* Alguns não hesitarão em te atacar, em usar de rodeios para te mostrar que o *Super FX* não é brinquedo e, por vezes, se estiveres ainda com vida, decidirão destruir-te imediatamente.

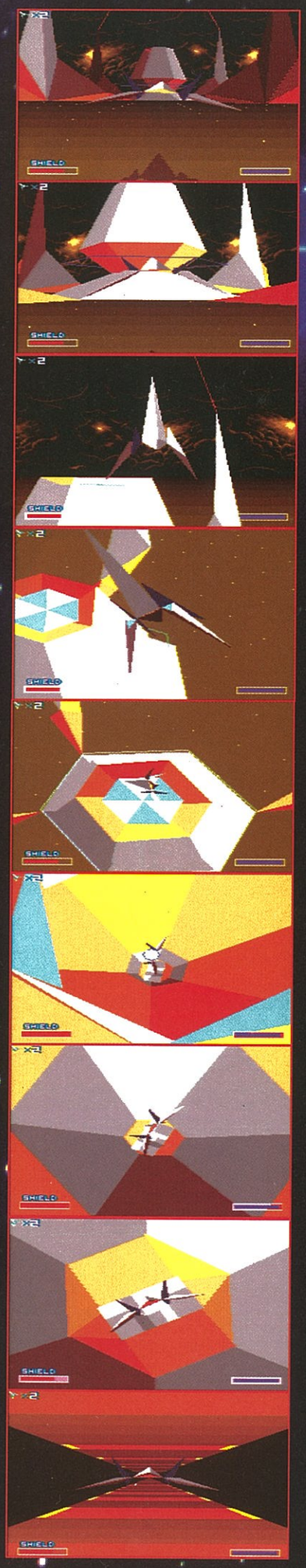
VÁRIOS PODERES E DIVERSAS VIDAS

Terás à tua disposição alguns elementos que te permitirão restabelecer, um dia, a calma nesta velha galáxia. Poderás tornar-te invulnerável durante alguns segundos, utilizares megabombas, aumentares a potência de fogo, ou ainda reestabelecer a capacidade do teu escudo protector. Além disso, de diferentes perspectivas terás uma melhor visão dos teus inimigos. A visão interna será propícia na cintura de asteróides, enquanto que a visão do exterior será a mais utilizada nos combates com o inimigo. Não te esqueças também que estás a comandar uma equipa, o que inclui neste título o dever de ajudares os teus amigos pilotos em caso de necessidade.

Dá o máximo! É uma sensação agradável reduzir as naves inimigas.

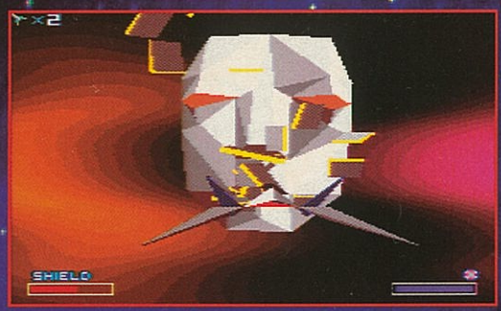


Se estiveres atento, conseguirás aperceber-te do teu inimigo no "Buraco Negro". Acabas de descobrir a primeira *Warp Zone*.



Informam-te que Andross é o responsável por este "Buraco Negro". Nesse caso, espera por surpresas desagradáveis.

O inimigo ataca-te a uma velocidade louca. Toma muita atenção.

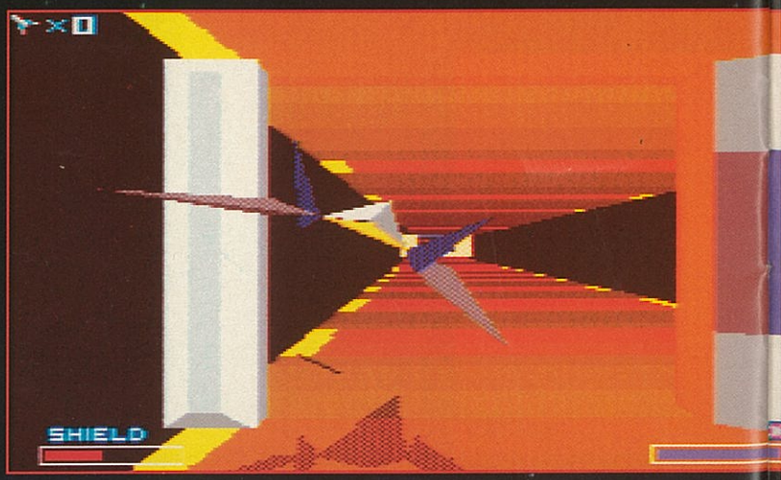


Depois de saíres deste corredor sem armadilhas, o fim estará próximo

Depois de teres vencido este monstro, terás de te confrontar com o malfadado Andross.

Um dos teus companheiros parte na dianteira. Segue-o de perto no caso de ele se encontrar em dificuldades.

Mas ele zomba de ti, mostrando-te a sua traseira de aço!



Neste corredor, os teus reflexos não poderão falhar.

Por causa deste turbilhão, poderás sair do "Buraco Negro"

Sem comentários... Não consegui conter-me, estou desolado.

PARA TI: DUAS WARP ZONES

Este mês revelamos-te a forma de procederes para descobrires as duas *Warp Zones* de *Starwing*, e ensinamos-te o local das passagens secretas neste jogo, para mais facilmente chegares ao final. Na cintura de asteróides do nível 1, faz explodir o asteróide laranja à volta do qual gravitam mais quatro rochas cinzentas espaciais. Entretanto, é necessário atirares contra esse asteróide até ao último momento, como se lá tivesses de entrar. Repete a operação para as outras duas colunas giratórias. Em seguida, dirige-te para baixo e à esquerda do ecrã verás um asteróide com um rosto. Entra nele e serás conduzido até ao mapa do jogo, no qual poderás ver a entrada do "Buraco Negro". No interior deste, encontrarás uma vida, cinco bombas e amplificadores de tiro. Poderás também passar por estrelas compostas por triângulos amarelos e cinzentos, a fim de seres transportado para outros níveis: o planeta Venom do nível 1, a secção Z dos níveis 3 e 4 ou a secção Y do nível 2. No nível 3, ainda na cintura de asteróides, destrói o primeiro asteróide gigante à direita. Aparecerá então um ovo: apressa-te a destruí-lo e a esmagá-lo. Depois desta missão cumprida, serás transportado para um lugar muito estranho. Entre outras coisas, verás uma máquina do tempo. Aponta e dispara para a alavanca da máquina: se conseguires três "7", irás directamente para o fim do jogo. Boa sorte, e não te esqueças das pílulas contra as "raposas galácticas!" Creio que deverás agradecer alto e bom som ao nosso "homem astuto" pelas suas impressionantes pesquisas. Obrigado!!! Com todos estes elementos que acabamos de te revelar, esperamos que tenhas compreendido que um jogo como o *Starwing* não pode passar despercebido. Sentimos por isso o dever de lhe consagrar estas seis páginas. Felicitemos a equipa inglesa, americana e japonesa que, com este título, nos fazem sentir orgulhosos de sermos europeus!

É um dos ecrãs do Buraco Negro. Uma das *Warp Zones* de *Starwing*.

SUPER NINTENDO

Que há para dizer mais desta realização técnica de grande envergadura? Os cenários são sumptuosos, os grafismos são muito atraentes e de um género muito especial com polígonos... Uau!! E é muito agradável de manipular. O som fortalece este sentimento. É a GRANDE Nintendo! Mil agradecimentos!

GRAFISMOS 16
Especiais, e eu gosto muito! Já se viu melhor.

ANIMAÇÃO 18
Esplêndido!

MANEABILIDADE 17
De veludo

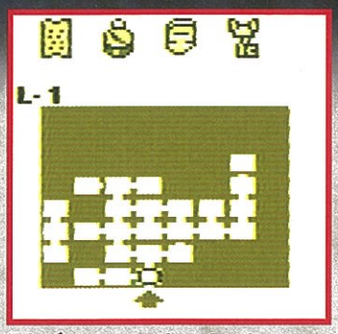
MÚSICA 17
Ovos de trambolhos. Não, caviar!

SOM 16
Agradável

INTERESSE 17
Vai entusiasmar-te durante muito tempo!

Género • *Shoot-em-up*
Dificuldade • Difícil
Níveis • 18
Jogadores • 1
Continuações • Sim
Passwords • Não
Editor • Nintendo
Distribuidor • Bandai

93



Este é o mapa do primeiro torreão. Boa sorte!

No primeiro torreão

Graças à "Power Bracelet" conseguirás levantar e carregar blocos de pedras. De vez em quando, há objectos escondidos debaixo deles.

Na biblioteca, cada livro explicará como deves usar este ou aquele objecto, como, por exemplo, o teu escudo ou a "Power Bracelet".

Durante muito tempo esperámos a versão Game Boy deste jogo que tanto sucesso tem conhecido na Super Nintendo. Essa espera acabou e podemo-nos divertir neste fabuloso episódio de *Zelda*, como em todos os jogos de aventura e acção, onde poderás começar a jogar a partir do início ou, então, continuares a aventura na fase onde paraste, através das três salvaguardas, acessíveis desde o início do jogo. O objectivo é simples: depois de muitas e várias aventuras, naufragaste e encontras-te numa ilha desconhecida. Terás, portanto, de regressar ao teu país natal e, para isso, atravessarás oito regiões desconhecidas e cheias de perigo.

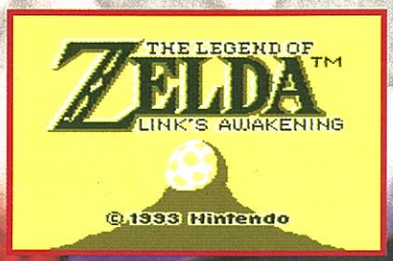
OBJECTOS MÁGICOS

A aventura começa em casa da pessoa que te encontrou na praia. Esta volta a vestir-te a armadura, com a qual poderás lutar. Mais tarde, poderás recuperar espadas e outros objectos vários: por conseguinte, deverás reunir poções para te darem vida, chaves para abrires compartimentos inacessíveis ou ainda objectos mágicos utilizáveis em casos específicos. Como poderás verificar, serás simplesmente uma pessoa normal no princípio da aventura. Só recuperando alguns objectos é que poderás, pouco a pouco, realizar múltiplas acções: de facto, se calçares as botas de Pégaso, andarás mais depressa, correrás melhor e até passarás através das paredes. Do mesmo modo, a pulseira do poder dar-te-á força para atirares contra anéis fixos ou ainda levantar objectos pesados que nem bilhas para lançares aos teus inimigos.

OITO OBJECTOS ESPECIAIS, OITO *BOSS* A MATAR

Para seleccionar todos os objectos e armas, terás apenas de carregar no botão "Start". Assim, poderás escolher a tua arma e um objecto. Entretanto, alguns objectos estão continuamente seleccionados e, por isso, poderão ser utilizados permanentemente. Para con-

THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING



cluir o jogo, terás de cumprir oito missões. Cada uma dessas missões consiste em encontrar um objecto mágico controlado por um guardião. Encontrando todos os objectos mágicos, conseguirás salvar a ilha e regressar ao teu país. Poderás ver no mapa as zonas que já visitaste, o que será de extrema utilidade.

Este é o último objecto que procuras. Será preciso que toques pelo menos oito instrumentos para que o milagre se produza.

Compra o maior número de coisas de que precisas muito.

UMA BELA AVENTURA NA GAME BOY

The Legend of Zelda é, seguramente, o *must* do género: é um jogo bem conseguido, tanto em termos de grafismos como de animação.

Na cabina telefónica poderás obter informações sobre o caminho a seguir. Verás que é bastante útil.

Um quarto de coração.

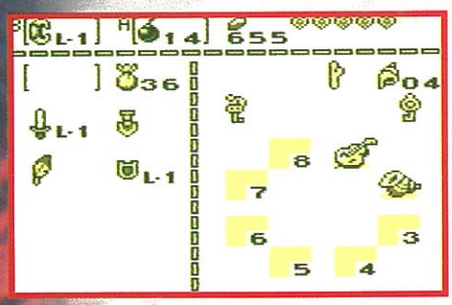
Esta fada vai curar os teus ferimentos todos

Aqui vês o que deves realizar em primeiro lugar

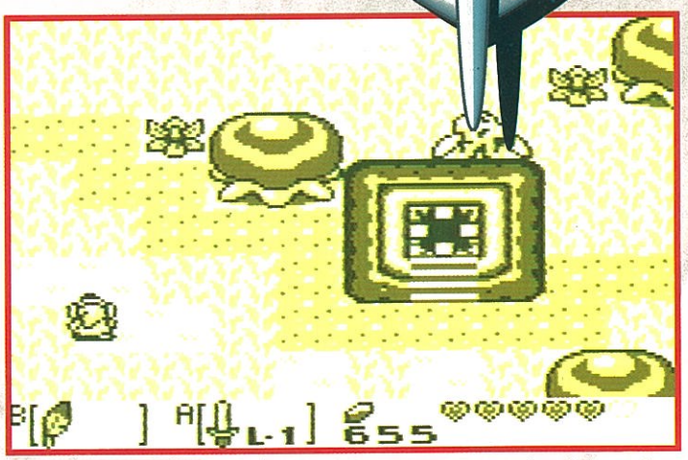
O interesse é tudo o que se conhece até hoje: imensos segredos para descobrir, locais para visitar várias vezes, emboscadas a evitar, asseguram a sua constância durante todo o jogo. Se quiseres fazer uma comparação, acho este jogo tão ou mais interessante do que o *Zelda 3* para a Super Nintendo, salvo as devidas distâncias, é claro. Não digo mais nada, serás tu a apreciá-lo, a experimentá-lo e a adoptá-lo.

Sushi

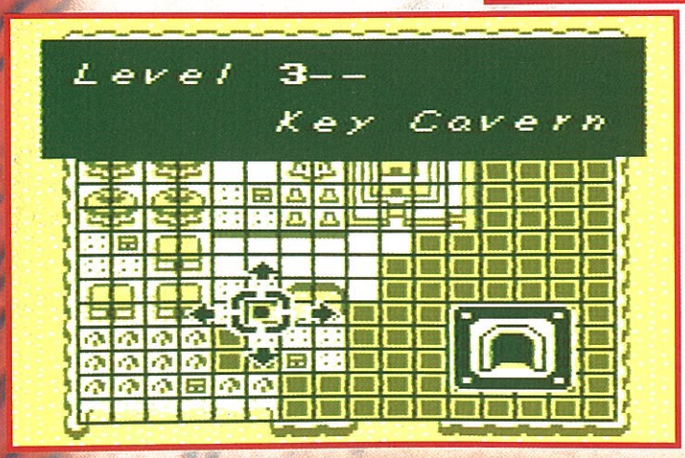
THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING



Isto é o que possuis: os teus pertences e dois dos oito objectos mágicos que tens de encontrar (instrumentos de ninfa).



Este é um bloco de teletransporte. Coloca-te em cima dele para seres transportado para outro local da ilha.



Por opção, poderás ter acesso ao mapa dos lugares. Quanto mais lugares visitares, maior será o mapa.

GAME BOY

GRAFISMOS	19
ANIMAÇÃO	19
MANEABILIDADE	18
MÚSICA	19
VISIBILIDADE	16
INTERESSE	19

Género • Acção-aventura
Dificuldade • Média
Mundos • 8
Jogadores • 1
Continuações • Infinitos
Protecções • 3
Editor • Nintendo
Distribuidor • Nintendo

97

480$00 REVISTA BIMESTRAL MAIO 1994

SUPER JOVEM POSTERS

JÁ À VENDA

1 ESPECIAL POSTERS

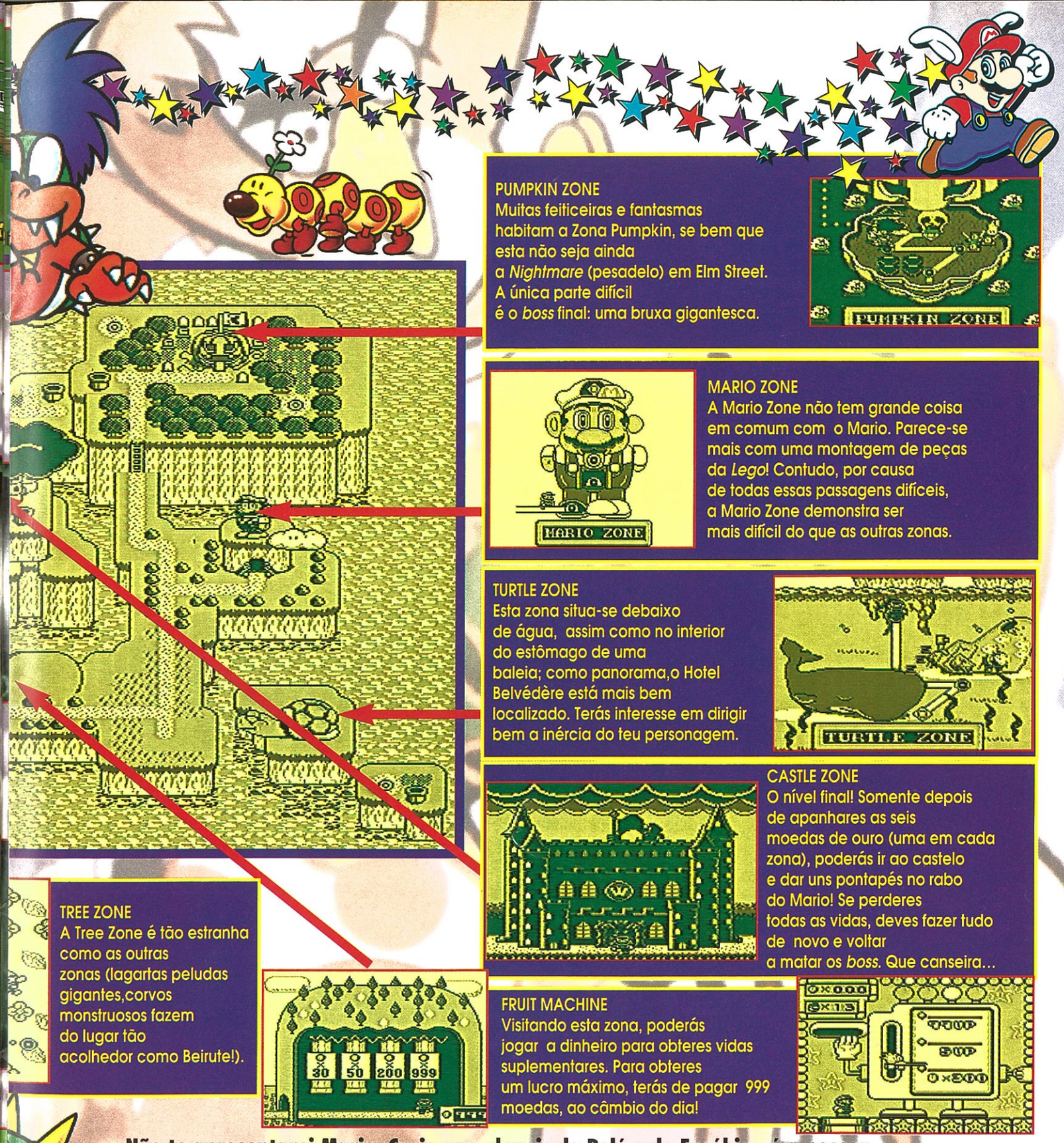
JON BON JOVI
U2
VAN DAMME
SHANNEN DOHERTY
JOÃO PINTO
LUKE PERRY
AEROSMITH
NIRVANA
JAMES
GNR
4 NON BLONDES
CLAUDIA SCHIFFER
PEDRO LAMY
KEANU REEVES
MICHELLE PFEIFFER

15 POSTERS GIGANTES

Editora Abril Morombi, Lda. Depósito legal: 64507/93 N.º registo 116896 Director-Geral: Miguel Ribeiro e Silva

SPACE ZONE
Atingir a Via Láctea é uma aventura! Uma viagem que te permitirá envergares um magnífico fato estilo Super-Homem, e de visitares as fronteiras infinitas do espaço!

MACRO ZONE
Tudo está comprimido na Zona Macro, um rato munido de uma serra está no fim dessa zona, que é provavelmente a mais difícil de todas (nota que elas são todas difíceis, mas eu sou pago para escrever, então eu escrevo; o meu patrão diz-me sempre: "Exprime-te", e eu exprimo-me!).



PUMPKIN ZONE
Muitas feiticeiras e fantasmas habitam a Zona Pumpkin, se bem que esta não seja ainda a *Nightmare* (pesadelo) em Elm Street. A única parte difícil é o *boss* final: uma bruxa gigantesca.

MARIO ZONE
A Mario Zone não tem grande coisa em comum com o Mario. Parece-se mais com uma montagem de peças da *Lego*! Contudo, por causa de todas essas passagens difíceis, a Mario Zone demonstra ser mais difícil do que as outras zonas.

TURTLE ZONE
Esta zona situa-se debaixo de água, assim como no interior do estômago de uma baleia; como panorama,o Hotel Belvédère está mais bem localizado. Terás interesse em dirigir bem a inércia do teu personagem.

CASTLE ZONE
O nível final! Somente depois de apanhares as seis moedas de ouro (uma em cada zona), poderás ir ao castelo e dar uns pontapés no rabo do Mario! Se perderes todas as vidas, deves fazer tudo de novo e voltar a matar os *boss*. Que canseira...

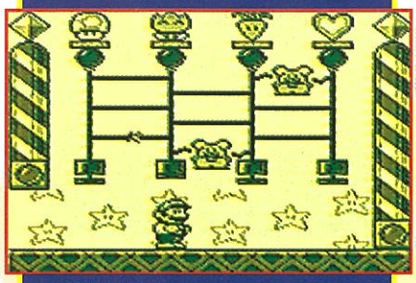
TREE ZONE
A Tree Zone é tão estranha como as outras zonas (lagartas peludas gigantes,corvos monstruosos fazem do lugar tão acolhedor como Beirute!).

FRUIT MACHINE
Visitando esta zona, poderás jogar a dinheiro para obteres vidas suplementares. Para obteres um lucro máximo, terás de pagar 999 moedas, ao câmbio do dia!

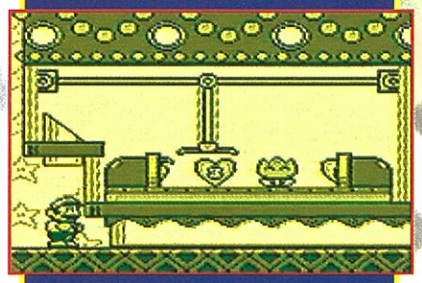
Não te apresentarei Mario. Creio que, depois do Pelé e do Eusébio, é a pessoa mais conhecida no mundo. Em *Super Mario Land 2*, reencontrarás o nosso caro canalizador confrontado com o seu duplo maléfico, o lamentável e famoso Mario.
Sete mundos, dezenas de subestágios, vários níveis escondidos, os puristas compreenderão de imediato que nos encontramos perante um grande jogo que nos prende a atenção.
Pequeno espaço publicitário para *Super Mario All Stars:*
É um espanto, cinco minutos de jogo e fico completamente doido!
Se ainda não tens o Super Nintendo, compra um! Bom, e que isto fique entre nós! E agora não farei mais publicidade à *Nintendo*. Boa sorte para o jogo e até breve!

GAME BOY

BONUS ROOM
Quando tocar a campainha no fim do nível, poderás entrar na Sala do Bónus.



GUNPOWER
Avanças ao acaso (não traças a rota a tomar), mas isso pouco importa, pois todas as vias são boas. O máximo que te pode acontecer é uma vida suplementar.



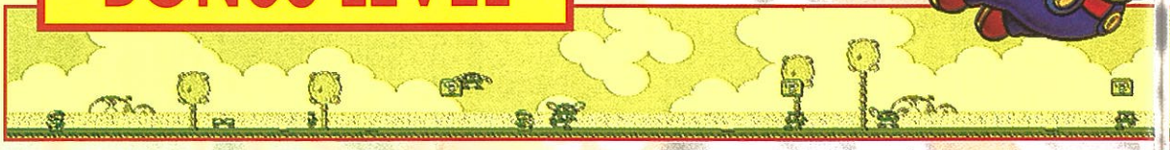
LUCKY DIP
Desta vez, é possível escolheres a saída do "Bonus Stage". Espera que a alavanca da máquina das vias apareça à esquerda do ecrã, depois vai até à extremidade direita e se premires o comando de captura, poderás ganhar três vidas suplementares.

LEVEL 1

Tenta apanhar o cogumelo *Power-Ups* logo que possível, pois ele permitirá que acabes o nível sem dificuldade. (Aqui entre nós, se não conseguires, muda de profissão).

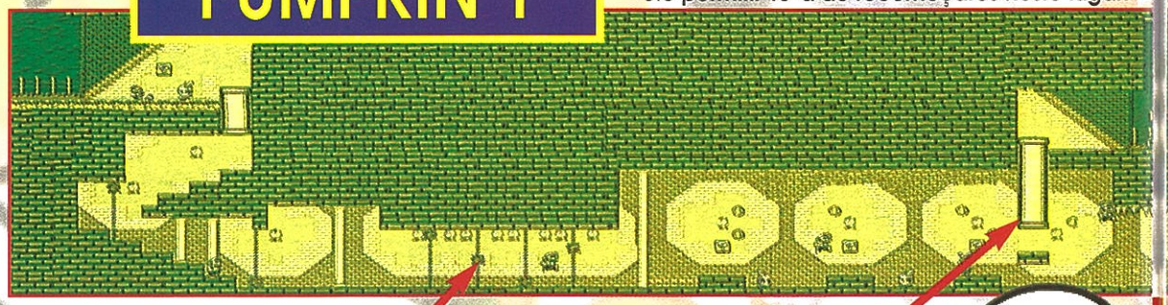
O primeiro nível é uma questão de correres: várias peças para recuperares, *Power-Ups* para apanhares... Um estágio destinado especialmente ao principiante; não falhes nenhuma peça, elas são fáceis de ter e muito úteis para as Fruit Machines!

BONUS LEVEL



PUMPKIN 1

Embate contra o sino, pois se perderes um valor por causa de um ataque de epilepsia, ele permitir-te-á de recomeçares neste lugar!



Logo que alcances estas correntes, continua a correr e evitarás as criaturas que as puseram lá!

Entra no tubo para recuperares ainda mais bónus e uma magnífica vida suplementar!

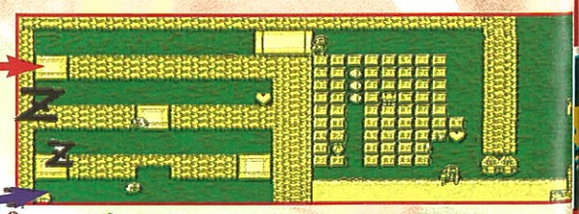
PUMPKIN 2

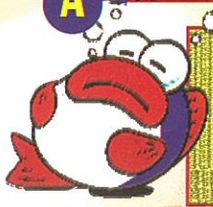
Dois níveis escondidos encontram-se nesta segunda parte, zona que continua cheia de bicharada pouco acolhedora! Um bom *sprint*, talvez te evite uns bons encontros indesejados

Entra no tubo para recuperares ainda mais bónus e uma magnífica vida suplementar!

Antes de entrares no tubo, espera que a planta carnívora sai do seu covil!

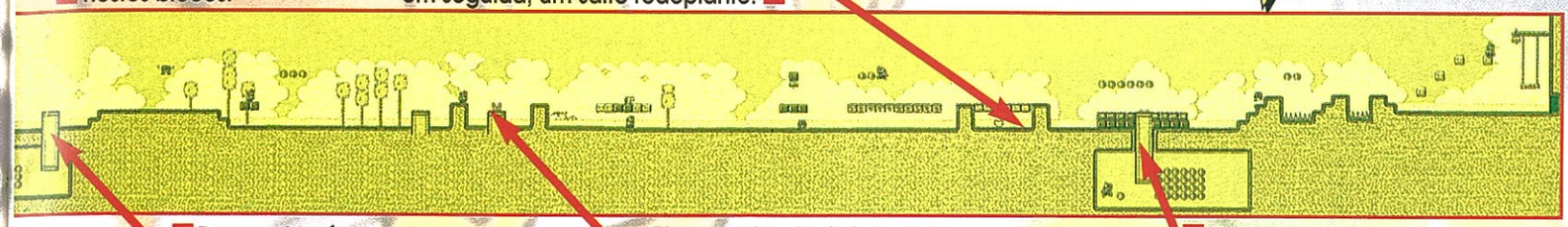
Enfrenta o fantasma, depois desliza na direcção desejada! Regressa em direcção aos fantasmas para que eles não avancem mais para ti! Depois, desliza de novo até alcançares o oleoduto, onde haverá um *one up* e um cogumelo para recuperar!





Apenas algumas peças para recuperar, batendo nestes blocos.

Para destruir estes blocos, terás de fazer de Super Mario e dares, em seguida, um salto rodopiante!

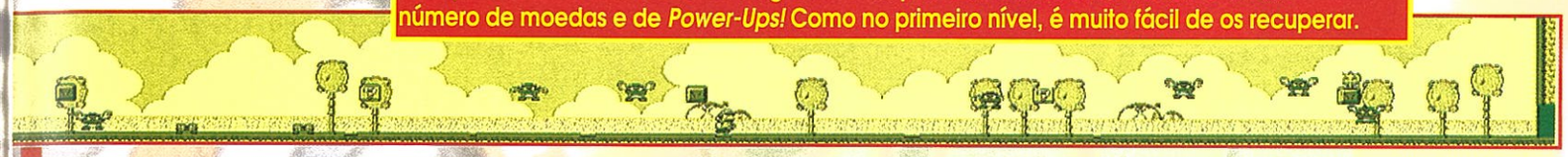


Desce através do tubo e sai depois de teres terminado a colecta do dinheiro!

Fica perto do tubo para impedires que as plantas carnívoras saiam!

Entra neste tubo para ganhares dinheiro; quanto mais tiveres, melhor será para jogares na Fruit Machine.

Pára perto da Tree Zone e terás a agradável surpresa de caíres em cima de um bom número de moedas e de *Power-Ups!* Como no primeiro nível, é muito fácil de os recuperar.

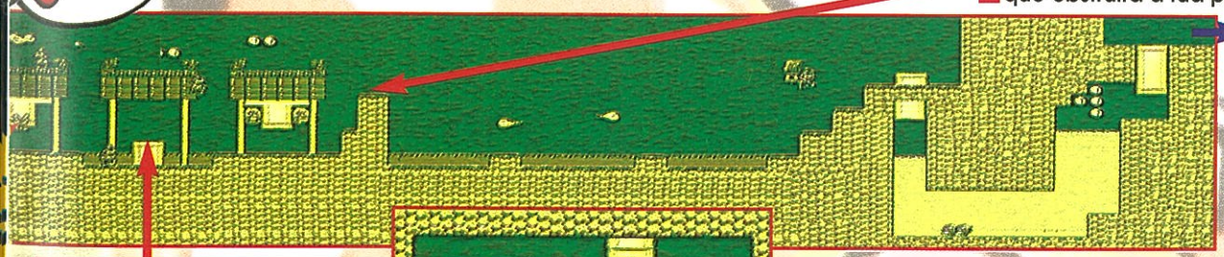


Muitos vampiros e gente má estão à tua espera neste primeiro nível da Pumpkin Zone. Muitos admiradores de Jason, estacas que caem do tecto e plantas carnívoras que habitam nas paredes! O teu comportamento de pirómano é fortemente aconselhado!

Salta por cima do Drácula, e dirige-te para o sino para alcançares um dos bónus!

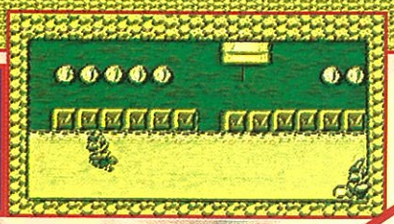
Mantém-te neste lugar para venceres o Drácula; atenção, não faças nenhum desvio senão levarás uma dentada no pescoço, o que será bastante desagradável. Salta-lhe para cima das asas para conseguires apanhar uma moeda secreta e um *one up!*

Salta do bloco para conseguires apanhares as moedas que estão em cima do muro grande que obstruirá a tua passagem.

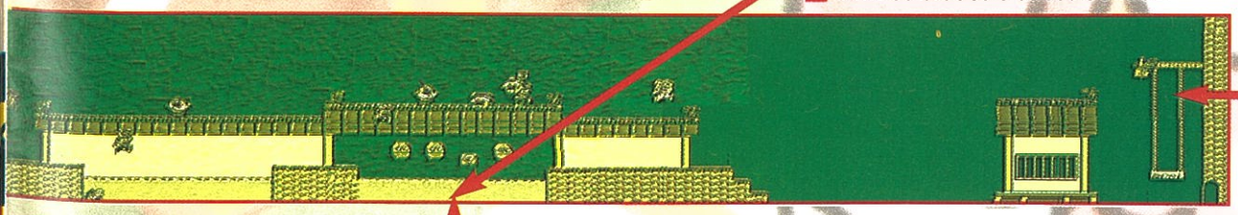


A

Neste nível escondido há muitas moedas de ouro para amealhar. Põe-te a pau com as piranhas!



Salta para a água para encontrares uma nova zona escondida. Desce pelo tubo e empurra as piranhas. Terás de fazer de Super Mario para rebentares com os blocos e saíres do tubo.

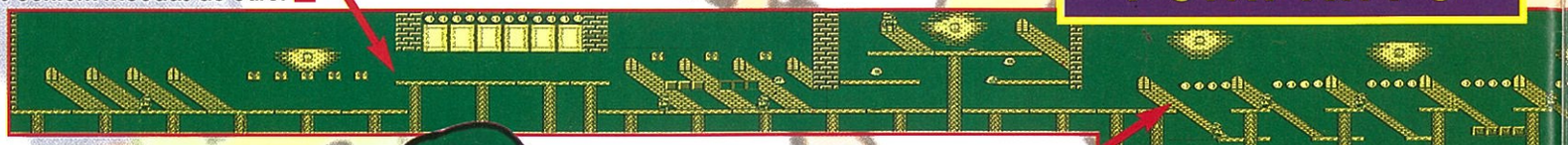


Toma impulso e salta até ao sino e à máquina de bónus.

Para alcançares a primeira zona secreta, nada neste lençol de água e evita os perigos (à esquerda).

A rapidez é a chave do sucesso para te encontrares em cima da plataforma mais alta. Todos os blocos contêm moedas de ouro.

PUMPKIN 3



Tens de estar atento ao que se passa atrás de ti e treina os teus saltos para terminares a Pumpkin Zone!

Não te preocupes se caíres nestes buracos visto que há uma saída. Nenhum deles significa a morte imediata.

Os teus maiores problemas serão causados pelo peixe sem cabeça! E, naturalmente, pelo conjunto habitual de fantasmas e de traves que atentam contra a tua vida.

PUMPKIN 4

Um número impressionante de moedas poderá ser retirado destes blocos.

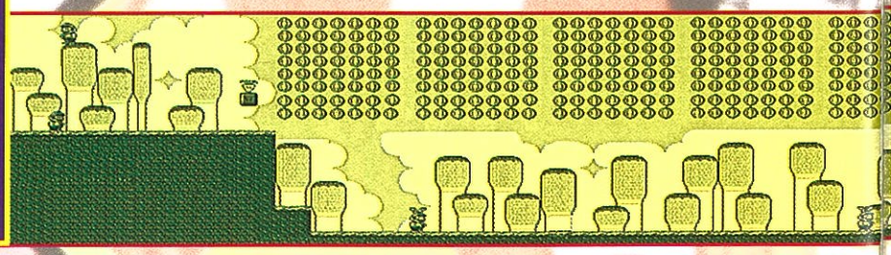
Controla os teus saltos para caíres exactamente onde desejas e recuperares o que te falta.

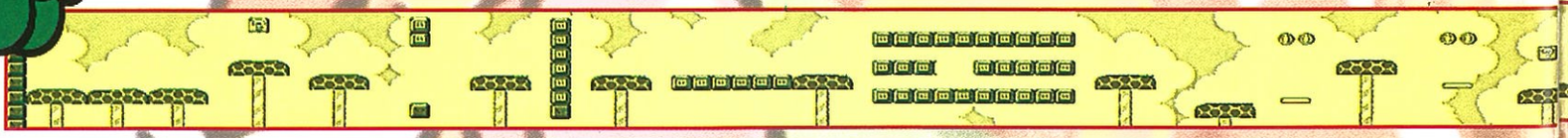
Se ficares perto destes tubos, e se saltares ao acaso, poderás bater nos blocos que te darão várias vias.

A

Para saíres deste poço, terás de sair pelo tubo que está mais à esquerda, visto que os outros estão tapados.

Há toneladas de vias para apanhares, mas apenas se tiveres bom ouvido. Poderás tornar-te invisível, ficando na parte mais baixa do ecrã, o que te permitirá obteres *one-ups* destruindo os inimigos.

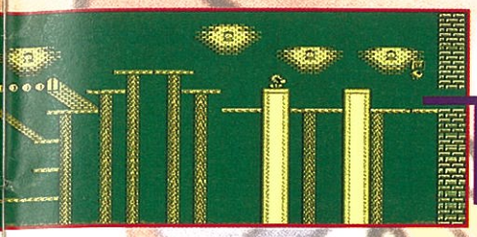




PUMPKIN SECRET ZONE 2

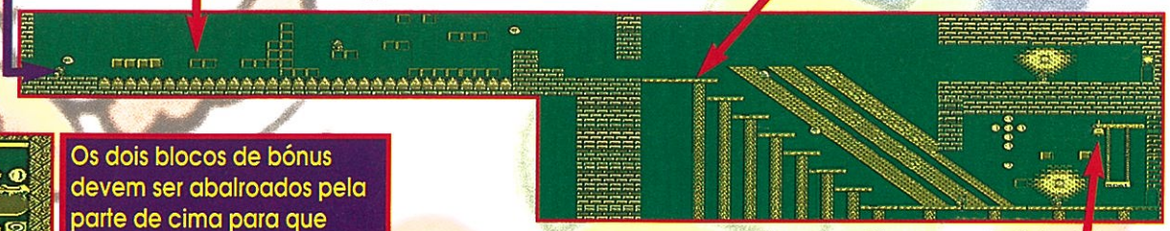
Como em todos os níveis de bónus, há imensos bónus para apanhares, mas para os conseguires terás de calcular os teus saltos ao centímetro.

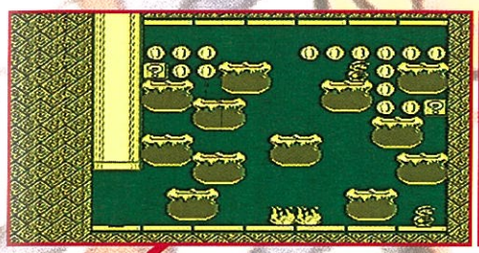
O mais assustador de todos os níveis, com uma espantosa variedade de monstros e outros vampiros e, especialmente, uma feiticeira enorme no fim. Para já, dois níveis escondidos.



Os blocos desta peça desaparecem e reaparecem a intervalos regulares. Examina bem o seu local, pois mesmo sendo invisíveis, mantêm-se, apesar disso, reais e sólidos!

Alcançarás a segunda zona secreta voando a partir do cume do último degrau até ao quarto secreto situdo por baixo.





Os dois blocos de bónus devem ser abalroados pela parte de cima para que possas recuperar dois super-cogumelos. Tem cuidado com as chamas na parte inferior do ecrã.

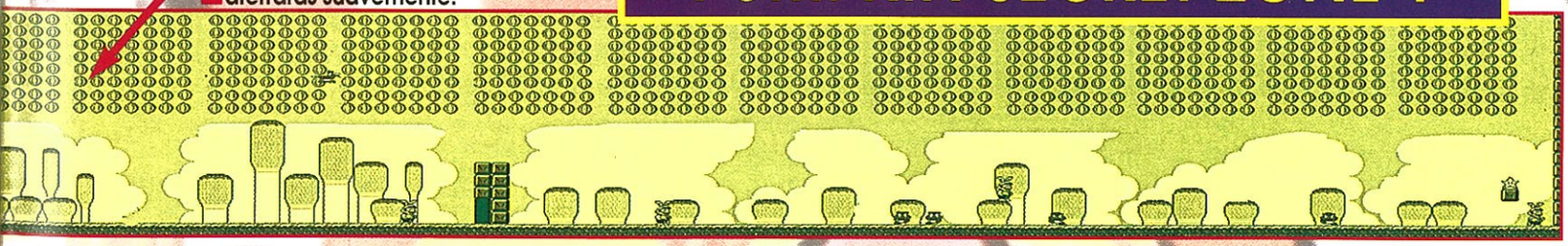
Procura os indícios como estas peças em forma de flecha que te indicarão que existe um nível secreto.

Em todas as zonas que têm picos, um *timing* impecável será a chave da tua sobrevivência!

A

Para recuperares o maior número de dinheiro, carrega rapidamente no botão de voo; deixando o dedo no botão, aterrarás suavemente.

PUMPKIN SECRET ZONE 1



WICKED WITCH

Quando a feiticeira aparecer, um dos caldeirões começará a ferver; não te situes principalmente na parte de cima, senão serás projectado para os picos que estão no tecto. Salta para a cara da bruxa, a partir do caldeirão do meio. Toca nela três vezes para que volte para a escola para aprender feitiçaria!

MARIO 1

Agora és um Mario mecânico e gigante. Deverás utilizar todas as tuas qualidades de saltador para conseguires passar este nível.

Estes parafusos giram lentamente para baixo; se saltares em cima, serás obrigado a dar pequenos saltos para conseguires chegar à saída.

Ainda que existam muitas moedas, há também muitos inimigos. É preferível fugires do que combateres, pois é sempre mais agradável ter um Mario vivo do que morto!

Salta para evitares as minas que estão debaixo da terra.

Não penses em destruir estes blocos senão fores Firmin.

Os parafusos são a maior dificuldade deste nível, visto que se trata de não caíres, salta bastante e o mais rapidamente possível!

Aqui há imensas moedas para apanhar, mas tens de ser um pirómano para destruíres os blocos.

Veste a pele de coelho; graças ao bloco bónus, poderás evitar os picos e alcançar o sino.

MARIO 3

Controla os saltos para poderes ultrapassar o canhão e evitares as balas que são disparadas a intervalos regulares.

Saltar de corrente em corrente e por cima dos inimigos, é a regra de ouro deste nível relativamente difícil.

Coloca-te em cima destes blocos movediços ao longo das correntes; terás de saltar de vez em quando para evitares as balas disparadas.

Não choces com este bloco de bónus, que poderá fazer aparecer um palhaço psicopata!

Podes saltar por cima destes blocos pretos entre os picos giratórios sem os tocar.

Coloca-te em cima dos canhões até a bala ser disparada; em seguida, segue-a para conseguires todos os bónus situados na parte inferior do estágio.

Atravessa esta passagem estreita que te levará até a uma minimceda de bónus.

MARIO 4

Prime freneticamente o botão de salto para nadares mais depressa.

O primeiro nível Turtle (tartaruga) é muito fácil, se o peixe não te apanhar. A dificuldade está no último nível onde terás de dar provas das tuas qualidades de nadador emérito.

É aqui que começa o nível, não vale a pena procurares os blocos de bónus, a não ser que não te falte o dinheiro!

O peixe deste nível tentará engolir Mario; não fiques muito tempo no mesmo sítio e finta-o, deslocando-te constantemente.

Atravessa esta parte e descobre a Turtle Zone secreta.

No fim deste estágio, faz tocar o sino.

Apanha o maior número possível de moedas e de poderes, durante o percurso desta secção, e continua em cima pela direita.

Atira-te à água e faz mover os blocos quando chafurdares.

Percorre esta secção até à altura em que o canhão tenha disparado, e depois dirige-te para a saída à direita, que é mais aconselhável para salvaguardar os teus velhos ossos!

MARIO 2

Para ganhares esta vida suplementar, terás de cair no segundo tubo à direita.

A

Os principais inimigos que terás de vencer são os porcos, bazucas e goombas voadores! Toma cuidado também com as bolhas picantes: se te picarem uma única vez, morrerás!

Arrasta este bloco de bónus para recuperares o primeiro cogumelo do nível.

Calcula os teus saltos para não bateres nos blocos e poderes avançar no nível.

Escolhe o bom caminho até à tua via, sabendo que a queda, se não tomares cuidado, acontecerá mais depressa do que o previsto.

Terás de vestir a pele de coelho para alcançares esta plataforma de bónus.

A

Se quiseres passar rapidamente esta secção, utiliza as plataformas de cima. Em alternativa, o caminho inferior reserva mais vias.

Serve-te da alavanca para ires até à moeda de bónus e evitares os picos.

Dá saltos para o ar para fazeres aparecer dois blocos que te darão acesso à câmara secreta de cima. Para passares os blocos que estão à direita do ecrã, terás de vestir a pele de anti-bombeiro.

Salta por cima destas bolas para atravessares esta zona acorrentada!

Tens de ser exacto para evitares este servo agressivo; em seguida, salta sobre o Koopa!

Este nível lembra-nos mais o Mario no mundo do *Lego*. Os parafusos e os canhões serão os teus grandes problemas.

Salta por cima das serras circulares que atravessam as plataformas.

Vai até ao terceiro bloco que esconde um cogumelo ou uma veste de pirómano.

TURTLE 1

Nada com prudência nesta secção cheia de piranhas.

Terás necessidade de alcançares este bloco e tocares o sino.

Segue o mapa para finalmente chegares cá abaixo à direita.

TURTLE 2

A maior parte deste nível desenvolve-se debaixo de água, com todos os monstros aquáticos. Há poucas moedas para recuperar; apressa-te a chegares à saída, pois a colheita de algumas moedas não vale o perigo.

TURTLE GUARDIAN

Alcança as plataformas e usa as orelhas de coelho para tocares o sino.

Aponta o teu nariz para aqui para obteres vidas suplementares.

Para venceres o polvo, no fim do nível Turtle, espera que ele desça ao fundo do mar para te pores em cima da sua cabeça. Pisa-o três vezes e conseguirás mais uma moeda de ouro!

SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins

SECRET TURTLE

Se não puderes roubar, apanha o maior número de moedas, saltando de plataforma em plataforma.

Passa através destes blocos

O terceiro nível Turtle parece-se muito com os outros, mas tem muito menos tartarugas. Um Mario voador é, seguramente, a melhor maneira de sair deste estágio.

Atravessa as medusas viscosas para alcançares as moedas e os blocos de bónus.

Em função do aparecimento dos picos, sê prudente, espera que eles desapareçam do tecto para poderes passar.

TREE 1

O caminho que escolheres não influi na tua marcha! Apanha apenas o maior número de moedas.

Salta muito alto para fazeres aparecer um bloco. Continua de bloco em bloco até obteres uma vida suplementar.

TREE 2

Neste nível encontram-se caixas de medusas viscosas. Prime continuamente o botão de salto para saíres daí.

Poderás ter o teu primeiro *Power-Ups* a partir destes três blocos bónus.

TREE 3

Para chegares lá acima, utiliza as folhas e as plataformas móveis.

Não te esqueças deste *one-up!*

O pássaro voará sempre em "U". Logo que ele voe mais baixo, salta-lhe para a cabeça. E ao fim de três pancadas, o ovo parte-se!

Salta directamente da plataforma para continuares o teu caminho.

Coloca-te perto deste tubo para impedires as plantas carnívoras de se reproduzirem.

Se tiveres falta de dinheiro, pede a Bunny Mario para alcançar estas moedas.

TREE 5

Apanha o maior número de moedas durante a queda.

Quando os inimigos voadores descerem, salta-lhes para a cabeça e salta de novo para a plataforma que está mais à direita.

No que respeita a Bunny Mario, a passagem será conseguida mais facilmente.

MACRO 1

Põe-te na plataforma que te permitirá atravessar a água até encontrares um *Power-Up;* também evitará de encontrares um bandido que anda pelas redondezas.

Saltos bem dados por cima destes monstros e estarás a salvo.

TURTLE 3

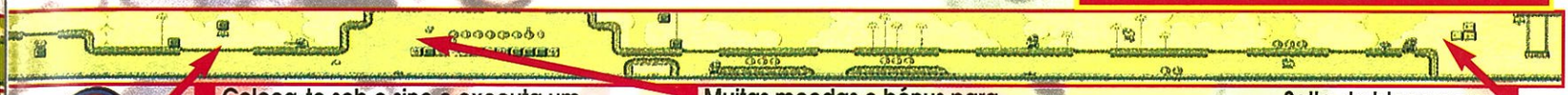
Encontras-te de novo nesta zona, no estômago de uma baleia e serás confrontado com o seu sistema gástrico.

Toma atenção aos dentes caninos aguçados que encontrares pelo caminho. Avança através da medusa e, de vez em quando, prime o botão do salto para te manteres a boa altura.

Coloca-te em cima das moedas e deixa-te cair. Para tornares a subir, faz umas manobras através da medusa viscosa.

A medusa evitará os tais dentes aguçados, mas se quiseres recuperar as moedas serás obrigado a correr alguns riscos.

O nível Tree está cheio de insectos e de todos os tipos de fauna. Tens à escolha: um caminho por cima ou por baixo.

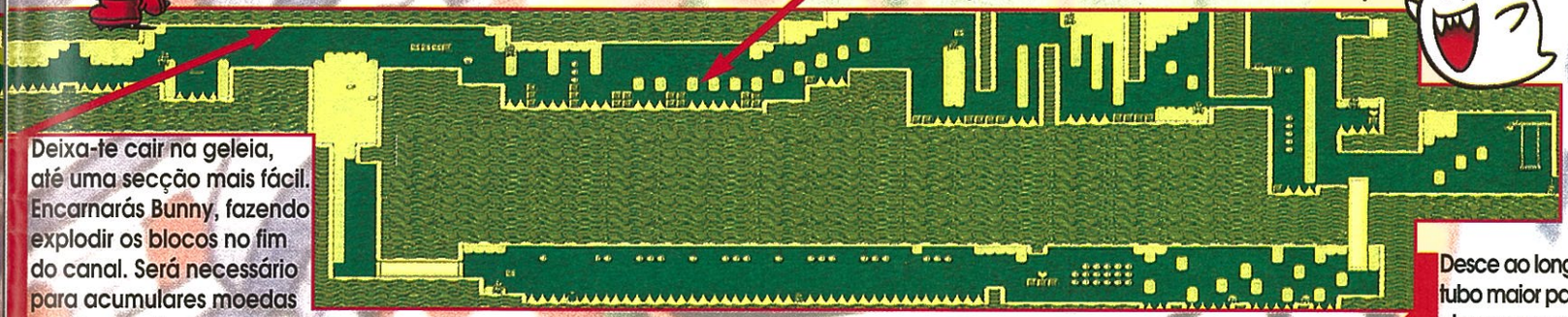


Coloca-te sob o sino e executa um salto de golfinho para ouvir o som vindo directamente do fundo e, se por acaso, perderes uma vida, voltarás a este lugar.

Muitas moedas e bónus para apanhares, se bateres nestes blocos!

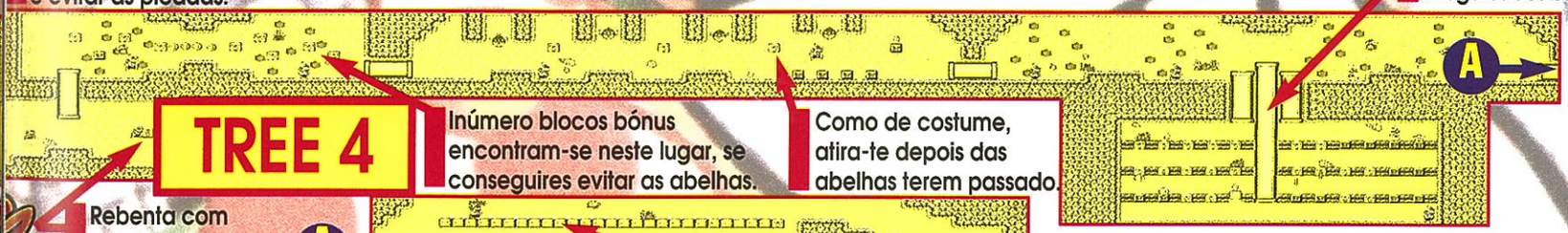
Salta do bloco para apanhares o sino de bónus!

Transforma-te em mestre na arte de navegar na geleia, antes de atravessares esta secção.



Deixa-te cair na geleia, até uma secção mais fácil. Encarnarás Bunny, fazendo explodir os blocos no fim do canal. Será necessário para acumulares moedas e evitar as picadas!

Desce ao longo do tubo maior para chegares aos bónus

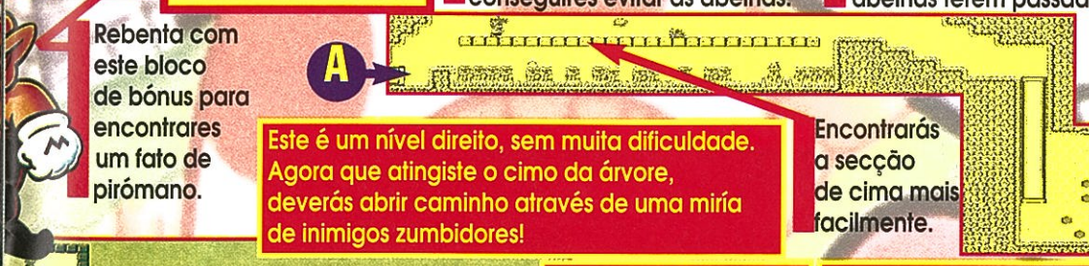


TREE 4

Inúmero blocos bónus encontram-se neste lugar, se conseguires evitar as abelhas.

Como de costume, atira-te depois das abelhas terem passado.

Rebenta com este bloco de bónus para encontrares um fato de pirómano.



Este é um nível direito, sem muita dificuldade. Agora que atingiste o cimo da árvore, deverás abrir caminho através de uma miría de inimigos zumbidores!

Encontrarás a secção de cima mais facilmente.

Aqui há imensos blocos bónus!

Atravessarás uma zona relativamente difícil, e um salto mal dado significará a morte!

Chegarás ao nível secreto, graças às orelhas de coelho, visitando o nível Tree 2 neste nível, voa até à passagem que te levará à porta secreta.

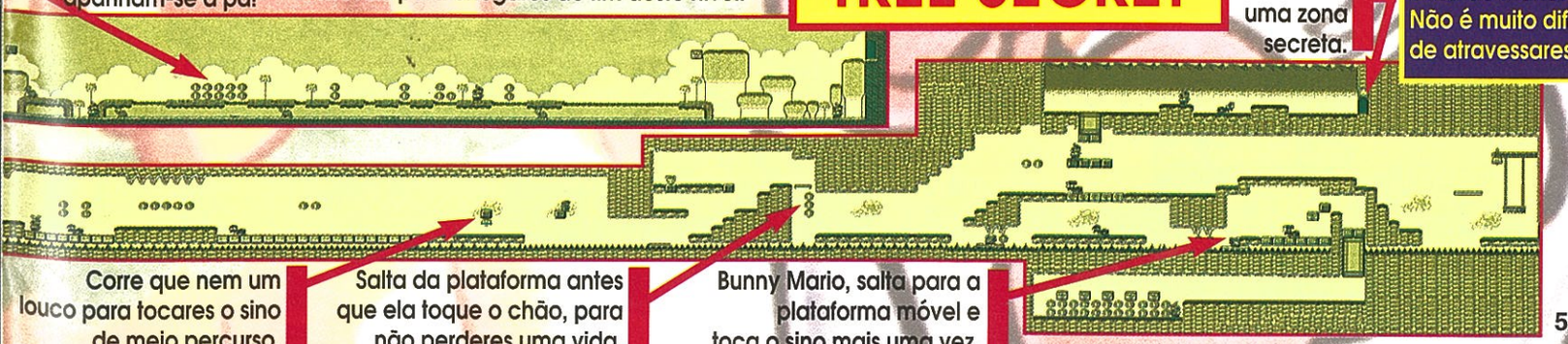
TREE SECRET

Inúmeras moedas apanham-se à pá!

Utiliza as nuvens móveis para chegares ao fim deste nível.

Esta porta conduz a uma zona secreta.

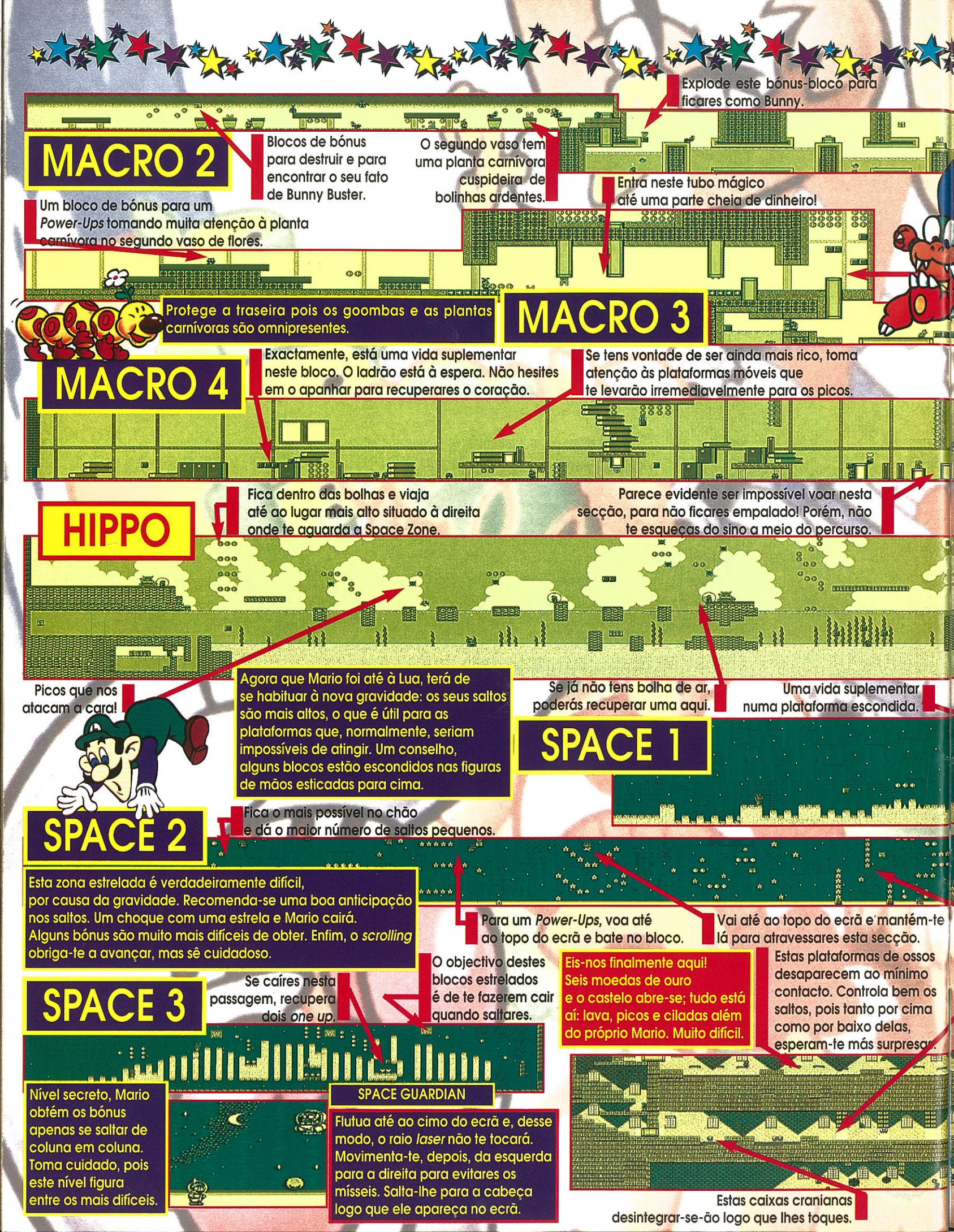
A zona Macro é uma versão aumentada da casa do Mario. Não é muito difícil de atravessares.



Corre que nem um louco para tocares o sino de meio percurso.

Salta da plataforma antes que ela toque o chão, para não perderes uma vida.

Bunny Mario, salta para a plataforma móvel e toca o sino mais uma vez.


MACRO 2
Explode este bónus-bloco para ficares como Bunny.
Blocos de bónus para destruir e para encontrar o seu fato de Bunny Buster.
O segundo vaso tem uma planta carnívora cuspideira de bolinhas ardentes.
Entra neste tubo mágico até uma parte cheia de dinheiro!
Um bloco de bónus para um Power-Ups tomando muita atenção à planta carnívora no segundo vaso de flores.
Protege a traseira pois os goombas e as plantas carnívoras são omnipresentes.
MACRO 3
MACRO 4
Exactamente, está uma vida suplementar neste bloco. O ladrão está à espera. Não hesites em o apanhar para recuperares o coração.
Se tens vontade de ser ainda mais rico, toma atenção às plataformas móveis que te levarão irremediavelmente para os picos.
HIPPO
Fica dentro das bolhas e viaja até ao lugar mais alto situado à direita onde te aguarda a Space Zone.
Parece evidente ser impossível voar nesta secção, para não ficares empalado! Porém, não te esqueças do sino a meio do percurso.
Picos que nos atacam a cara!
Agora que Mario foi até à Lua, terá de se habituar à nova gravidade: os seus saltos são mais altos, o que é útil para as plataformas que, normalmente, seriam impossíveis de atingir. Um conselho, alguns blocos estão escondidos nas figuras de mãos esticadas para cima.
Se já não tens bolha de ar, poderás recuperar uma aqui.
Uma vida suplementar numa plataforma escondida.
SPACE 1
SPACE 2
Fica o mais possível no chão e dá o maior número de saltos pequenos.
Esta zona estrelada é verdadeiramente difícil, por causa da gravidade. Recomenda-se uma boa anticipação nos saltos. Um choque com uma estrela e Mario cairá. Alguns bónus são muito mais difíceis de obter. Enfim, o scrolling obriga-te a avançar, mas sê cuidadoso.
Para um Power-Ups, voa até ao topo do ecrã e bate no bloco.
Vai até ao topo do ecrã e mantém-te lá para atravessares esta secção.
O objectivo destes blocos estrelados é de te fazerem cair quando saltares.
Eis-nos finalmente aqui! Seis moedas de ouro e o castelo abre-se; tudo está aí: lava, picos e ciladas além do próprio Mario. Muito difícil.
Estas plataformas de ossos desaparecem ao mínimo contacto. Controla bem os saltos, pois tanto por cima como por baixo delas, esperam-te más surpresas.
SPACE 3
Se caíres nesta passagem, recupera dois one up.
Nível secreto, Mario obtém os bónus apenas se saltar de coluna em coluna. Toma cuidado, pois este nível figura entre os mais difíceis.
SPACE GUARDIAN
Flutua até ao cimo do ecrã e, desse modo, o raio laser não te tocará. Movimenta-te, depois, da esquerda para a direita para evitares os mísseis. Salta-lhe para a cabeça logo que ele apareça no ecrã.
Estas caixas cranianas desintegrar-se-ão logo que lhes toques.

Finalmente o sino do meio percurso!

Olha em todas as direcções. Esta zona é muito direita, mas apesar disso, é muito técnica.

Vai pulando para que apareçam os blocos que te levarão ao sétimo céu dos bonus.

Se saltares de forma a fazer aparecer os blocos invisíveis, estes últimos permitir-te-ão subir a uma plataforma cheia de bónus!

Depois de teres chegado ao topo através dos blocos invisíveis, abrir-se-á um caminho para uma descida até aos *jackpots*.

Se bateres nos blocos, Mario saltará.

De novo, os blocos invisíveis.

Salta bem na margem das plataformas e evita cair sobre as chamas.

Para saíres desta passagem sem obstáculo, deixa-te cair sobre as moedas, e salta para a direita.

A biblioteca de Mario, cheia de obras, está muito mal arrumada! Sê hábil e evita um pequeno ladrão que está nos blocos de bónus e que quererá apropriar-se das vidas suplementares.

RAT GUARDIAN

Esta porta conduzirá à Space Zone, apenas se estiveres acompanhado da tua adorada bolha de ar.

A zona Hippo é a última secção antes da Space Zone. Apesar disso, há alguns bónus a apanhar se te sentires com saúde para visitar as profundezas. Munido de uma bolha, premindo o botão de cima e o do salto simultaneamente, navegarás por todo o nível até chegares ao sino.

Este rato imundo evolui sempre da mesma maneira. Sairá sempre do mesmo tubo pelo qual entou. Quando ele se agarrar ao tecto, tens tempo para evitar que te caia em

Esta é a saída escondida; não te esqueças de apanhar o dinheiro!

Não vale a pena arriscares a tua bolha, tentando atingir as moedas que estão em baixo.

O dedo apontado para cima indica a existência de uma plataforma que está perto.

Uma plataforma que te levará até à câmara secreta da Space Zone.

Controla bem a personagem, se não queres servir de comida aos marcianos.

Cuidado com os numerosos marcianos e que têm um apetite feroz.

Uma parte verdadeiramente delicada para passar, mas um grande agradecimento ao sino de meio percurso.

Martelos gigantes prontos a esmagar Mario. Passa o mais rápido que puderes, como o Super Mario.

Salta por cima das balas duas vezes seguidas, para as fazeres desaparecer.

CASTLE

WARIO

Wario parece-se com um bolo duro. Terás de lhe tocar três vezes na sala do trono, evitando os globos de luz que caem do tecto. Depois, Mario será automaticamente levado para uma divisão onde lhe serão fornecidas orelhas de Bunny. Em seguida, toca de novo três vezes em Mario, fugindo dos globos de luz.

Espero que este dossier te ajude a chegar ao fim. Para nós foi um grande prazer realizá-lo; o mínimo que te posso desejar é que o jogues até ao fim!!

CORREIO DO CLUBE

Club Nintendo

CLUBE NINTENDO

QUADRAS ENVIADAS POR SÓCIOS

O Mario está muito contente,
Mas mesmo muito contente,
Pois com o Club Nintendo
Tem reunido muita gente!
(Sócia 23 745, Tânia Sousa)

Batman é um defensor,
Bowser é um mau sujeito,
A Princesa é um amor,
Mario é dos mais perfeitos!
(Sócio 5613, Carlos Sousa)

Mario, és pequenino,
Mas como tu não há igual,
Tu és o mais fofinho,
Deste país universal
(Sócio 36 586, Pedro Gonçalves)

Nintendo,
Que grande pintarola,
De tão fixe que é,
dá-nos cabo da tola.
(Sócia 15 744, Tânia Serra)

Entrei por uma porta,
Saí por um armário,
E vi a Princesa,
A dar um beijo ao Mario...
(Sócios 11 995/20 024, Ágata e Pedro Xavier)

Se estás farto de ouvir
O teu pai a resmungar,
Pega no teu Game Boy
E manda-o calar!
(Sócio 30 433, Ricardo Pereira)

Ó mãe, não vás trabalhar,
Esquece o teu salário,
Pega no Game Boy,
E joga ao Super Mario!
(Sócia 36 134, Ana Alcobia)

Srs. Mario, Luigi e Club Nintendo,
Uma coisa vos quero dizer,
Tendes uma sócia na Póvoa,
Que não vos há-de esquecer
(Sócia 36 037, Alice Torres)

QUEREM TROCAR CORRESPONDÊNCIA

Ângelo Martins Baptista
(Sócio n.º 18 815)
B.º de St.º António, bloco 1,
2.º, Esq – 6260 Manteigas

Filipa Rocha
(Sócia n.º 16 319)
R. Conselheiro Barbosa
Ramos, 693 – S. Cosme
4420 Gondomar

Frederico Barreira
(Sócio n.º 30 447)
R. da Escola Primária,
s/n – Carriço
3100 Pombal

António Pedro Sousa
(Sócio n.º 7278)
R. Actor Francisco
Ribeiro, 7, 4.º-C
2795 Linda-a-Velha

Rute Susana Frade
(Sócia n.º 36 077)
Av. D. José I, 69, r/c, Esq.
2700 Amadora

Bruno Ricardo Limpo
(Sócio n.º 17 828)
R. Frei José Maria
Évora, 26, 1.º
Vila Lusitano – 7000 Évora

Filipe Seed Fonseca
(Sócio n.º 20 002)
R. José L. Carvalho,
1, 4.º, Esq. – Laranjeiro
2800 Almada

Cristina Silva
(Sócia n.º 34 109)
Urbanização Serrão,
lote 1-B
8365 Armação de Pera

Christa Castro
(Sócia n.º 32 782)
R. dos Aliados, 62, 1.º, Dto.
2080 Almeirim

Daniel Nascimento
(Sócio n.º 6146)
Av. Bento Gonçalves,
9, 7.º Dto.
2900 Setúbal

Marcos José Cravinho
(Sócio n.º 18 925)
R. Dr. Manuel Pacheco
Nobre, 97, 3.º, Dto.
2830 Barreiro

Maria Inês Gouveia
(Sócia n.º 22 902)
B.º Ns.ª Sr.ª dos Caminhos
Malhada Sorda
6350 Almeida

Maria Inês Ramildes
(Sócia n.º 28 008)
R. Dr. António José
de Almeida, 21, 2.º
2830 Barreiro

Ana Alcobia
(Sócia n.º 36 134)
R. D. Francisco Xavier
Noronha, 33, 1.º Esq.
2800 Almada

Carlos Sousa
(Sócio n.º 5613)
R. António Feliciano
Castilho, 5, 4.º. Dto.
2685 Sacavém

Rui Manuel da Silva
(Sócio n.º 5586)
R. do Poço da Várzea, 6
Odeceixe – 8670 Aljezur

Maria Madalena Macedo
(Sócia n.º 24 853)
R. de S. Bento, 20
1200 Lisboa

Tânia Sousa
(Sócia n.º 23 745)
R. Dr. Miguel Bombarda, 3
8700 Olhão

Filipe Manuel Polido
(Sócio n.º 24 211)
R. Dr. José Falcão, 11
6050 Nisa

MARIO LOJA

ESTE VERÃO VAIS DAR NAS VISTAS!

Conseguirás resistir a todos estes produtos Super Mario™?

Então, selecciona o que queres e preenche correctamente o cupão.
E, se o valor da tua encomenda for igual ou superior a 5 000$00, recebes **totalmente grátis** um giríssimo **porta-chaves Mario.**
Se fores sócio do **Clube Nintendo** tens ainda um **preço especial** em todos estes produtos.

Não percas esta oportunidade.
Encomenda já, pois os stocks são limitados.

PELUCHE SUPER MARIO™

O simpático, divertido e corajoso Super Mario em peluche é o máximo!!! Escolhe o tamanho que preferes e encomenda já.

- Ref.ª M107 (tamanho médio – 26cm)
  Preço sócio – 3 750$00
  Preço não sócio – 3 950$00
- Ref.ª M101 (tamanho pequeno – 17cm)
  Preço sócio – 2 150$00
  Preço não sócio – 2 350$00

PELUCHE YOSHI ™

Yoshi, o dinossauro mais original do mundo, é um dos maiores amigos do Super Mario. Dois engraçados peluches para decorares o teu quarto.

- Ref.ª K150 (tamanho médio – 32cm)
  Preço sócio – 5 400$00
  Preço não sócio – 5 600$00
- Ref.ª K149 (tamanho pequeno – 17cm)
  Preço sócio – 2 150$00
  Preço não sócio – 2 350$00

SACO INSUFLÁVEL MARIO

Treina a tua agilidade com o Mario insuflável «sempre-em-pé». Em vinil muito resistente e com uma base em areia.

- Ref.ª 1508
  Preço sócio – 2 150$00
  Preço não sócio – 2 350$00

R. C. SUPER MARIO KART ™

O kart do Super Mario é o máximo!... Telecomando, com 2 velocidades, rotação à esquerda e à direita e pneus de competição. Desafia o teu pai para uma emocionante corrida!

- Ref.ª 26014
  Preço sócio – 8 700$00
  Preço não sócio – 8 900$00

Atenção, todos os preços já incluem IVA e portes de correio.

™ e ® são marcas registadas pela NINTENDO Co. Ltd

CARTEIRA SUPER MARIO WORLD™

Uma útil carteira para guardares
o teu dinheiro e cartões
Em plástico muito resistente e
fecho em velcro. Grande pinta!...

● Ref.ª 5142
Preço sócio – 950$00
Preço não sócio – 1 150$00

BOLSA CINTURA SUPER MARIO WORLD™

Muito prática para guardades a tua carteira,
as chaves de casa, os documentos...
em plástico muito resistente com cinto ajustável
à medida desejada.
Os teus amigos vão ficar cheios de inveja!...

● Ref.ª 5112
Preço sócio –1 150$00
Preço não sócio – 1 350$00

PASTA ESCOLAR SUPER MARIO WORLD™

Pasta indispensável para levares para a escola
todos os teus livros, dossiers, estojo de canetas
e como não podia deixar de ser... o teu Game Boy.
Prepara-te já para o próximo ano escolar!

● Ref.ª 6124
Preço sócio – 2 350$00
Preço não sócio – 2 550$00

MOCHILA SUPER MARIO WORLD™

Mochila multifunções. Leva-a para a escola,
para a praia, para a ginástica...
Os teus amigos vão adorar e querer uma igual!

● Ref.ª 4120
Preço sócio – 2 350$00
Preço não sócio – 2 550$00

Tens ainda a possibilidade de comprar estes produtos em conjunto:

MOCHILA + CARTEIRA + BOLSA CINTURA SUPER MARIO WORLD™

● Ref.ª M 200
Preço sócio – 3 950$00
Preço não sócio – 4 500$00

PASTA ESCOLAR + CARTEIRA + BOLSA CINTURA SUPER MARIO WORLD™

● Ref.ª P 100
Preço sócio – 3 950$00
Preço não sócio – 4 500$00

ESTE ANO OS TEUS AMIGOS VÃO MORRER DE INVEJA!...

Se o valor da tua encomenda for igual ou superior a 5 000$00, recebes totalmente grátis este giríssimo porta-chaves Mario.

* Stock limitado
* o cupão de encomenda pode ser fotocopiado

Nintendo®

Chaves, Feist & C.ª Lda

Preenche correctamente o cupão, junta o cheque à ordem de **Chaves Feist – Clube Nintendo** e envia tudo em envelope fechado para o Clube Nintendo – Apartado 150 – 2685 Sacavém.

*CUPÃO DE ENCOMENDA: Preencher com letra bem legível

REF.ª	DESCRIÇÃO	QUANTIDADE	VALOR UNITÁRIO	VALOR TOTAL
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
			$	$
POR CADA 5 000$ DE COMPRAS RECEBEREI UM PORTA-CHAVES MARIO				GRÁTIS
O IVA E OS PORTES DO CORREIO JÁ ESTÃO INCLUÍDOS NO PREÇO DO PRODUTO				
			TOTAL	$

DESEJO QUE ENVIEM OS PRODUTOS QUE ENCOMENDEI PARA:
NOME: _____
MORADA: _____
CÓDIGO POSTAL: _____ LOCALIDADE: _____
TELEFONE: _____ IDADE: _____
SÓCIO DO CLUBE NINTENDO: NÃO _____ SIM _____ N.º DE SÓCIO: _____

JUNTO CHEQUE N.º _____ BANCO _____
Junto envio a minha encomenda, que me comprometo a levantar na estação dos correios no prazo de 5 dias após aviso de recepção. Data: ___/___/___ Assinatura: _____

PRAZO DE ENTREGA: Todas as encomendas serão enviadas no prazo de **2 a 3 semanas.** Exceptuam-se eventuais situações de ruptura de stokcs, que serão prontamente comunicadas.

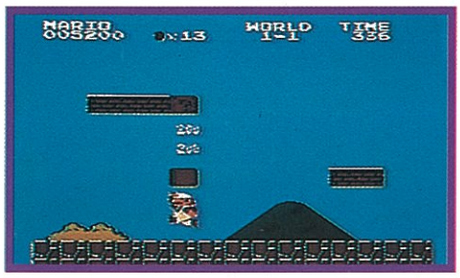
ALÔ, MARIO!

Olá, amigos. Calma... muita calma. E sobretudo não entrem em pânico por não conseguirem avançar nesse fabuloso jogo. Basta escrever ou telefonar para o Clube Nintendo que o Mario tentará dar a resposta o mais rápido possível.

Clube Nintendo
(Alô, Mario!)
Apartado 150
2685 Sacavém

SUPER GHOULS'N GHOSTS
(Super Nintendo)
Como se apanha a braceleta?
Como sabes, no decorrer do jogo, terás oportunidade de apanhar vários baús. O que contém a braceleta é o que aparece a seguir ao baú com o escudo.

CASTLEVANIA
(Nintendo)
Para derrotar o Drácula quando ele aparecer na 1ª forma, ajoelha-te na plataforma do lado direito e chicoteia-o na cabeça. Quando o derrotares, ele mudará de forma, vai para o lado esquerdo e usa o chicote juntamente com qualquer arma (preferencialmente a Água Benta ou o Boomrangue).

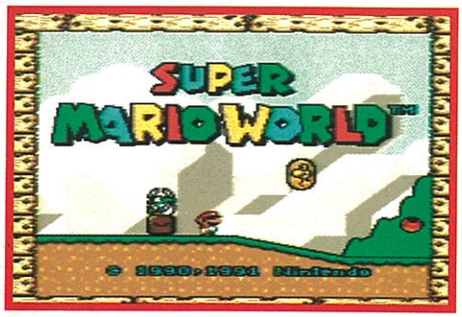


SUPER MARIO BROS.
(Nintendo)
Como se passa o nível 7-4?
O nível 7-4 é um nível mágico. Se te enganares no caminho, a imagem irá ficar a repetir-se constantemente. Tens de seguir o caminho que te indicamos.

DOUBLE DRAGON
(Nintendo)
Derrotar o Billy. Esquiva-te até que ele comece a disparar. Quando ele o fizer, coloca-te imediatamente acima ou abaixo dele e atinge-o com um pontapé em salto. Repete isto até o derrotares.

SUPER MARIO LAND
(Game Boy)
Como se derrota o Tatanga no nível 4-3?
Não existe nenhum truque para se derrotar o Tatanga. Vais ter que usar uma grande dose de perícia. Desvia-te dos tiros e tenta acertar-lhe continuamente.

SUPER MARIO BROS. 3
(Nintendo)
Onde se apanha o Fato Martelo?
O Fato Martelo pode encontra-se em vários sítios: no Mundo 6 na casa cogumelo por cima do nível 5, no Mundo 7 na casa cogumelo que também está perto do nível 5 e na casa cogumelo que está do lado direito do nível 8.

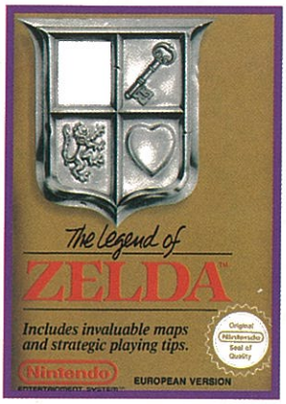


SUPER MARIO WORLD
(Super Nintendo)
Como se derrota o Bowser
e quantos níveis tem este jogo?
Para derrotar o Bowser tens de apanhar as tartarugas que ele atira e lançá-las ao ar de forma que caiam em cima dele. Este jogo tem 96 níveis, mas só ficam gravados 94.

TERMINATOR 2
(Nintendo)
Como se passa o 1º nível?
Tens de destruir as torres por ordem crescente de altura (da mais baixa para a mais alta).

JURASSIC PARK
(Super Nintendo)
Para usares o veneno nos ovos dos Raptors, basta passar por cima deles quando o tiveres.

DUCK TALES
(Nintendo)
Nível de bónus. Quando a tua pontuação estiver entre os 70 000 e os 79 999 procura o capitão Boeig para uma pequena viagem até Duckburg, só que ele levar-te-á numa viagem até um nível de bónus.

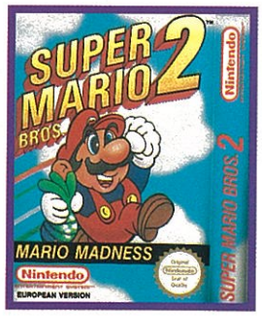


LEGEND OF ZELDA
(Nintendo)
Como se passa o nível 7 na 1ª aventura?
Vais 2 ecrãs para cima, 1 para a esquerda, 3 para cima, dás o isco ao Grumble Grumble, 1 para cima, 4 para a direita, 1 para cima, 1 para a direita, entras na passagem secreta e depois vais 2 para a direita.

METROID
(Nintendo)
Qual o código para se chegar ao Cérebro Mãe?
Usa o código seguinte, mas não te esqueças que tens que respeitar, tal como indicado, as letras maiúsculas e minúsculas:
M7---- --zOA0
2T-tfm a000d5

LITTLE NEMO - DREAM MASTER
(Nintendo)
Neste jogo, o que devo fazer para aparecer a opção "Dream Select"?
Na revista do Clube Nintendo nº 1/94 deu-se a resposta a esta pergunta. No entanto, houve uma falha, e o Mario está muito contente por diversos sócios terem telefonado e escrito a avisá-lo. Com as devidas desculpas, aqui vai a correcção: Enquanto estiveres no ecrã do título, carrega para Cima, Select, Esquerda, Direita, A, A, B. Depois de o fazeres, carrega em A tantas vezes quantos os níveis que quiseres ultrapassar.

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS
(Nintendo)
Como é que se passa a barreira no final do 1º nível?
Tens de completar todos os objectivos (goals), ou seja, deves livrar-te de todos os objectos de cor púrpura.

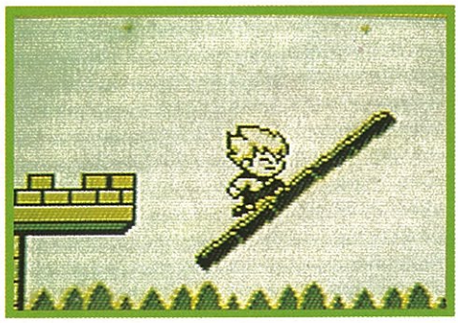


SUPER MARIO BROS. 2
(Nintendo)
No nível 4-3 como é que se atravessa o mar e como se derrota o Wart?
Tens de saltar para cima de um dos ovos que o Ostro atira. Se te deixares ficar em cima dele, serás transportado e conseguirás atravessar o mar. Para derrotar o Wart, tens de atirar legumes para dentro da sua boca. Ele vai comê-los até rebentar.

TRUQUES E DICAS DOS FÃS

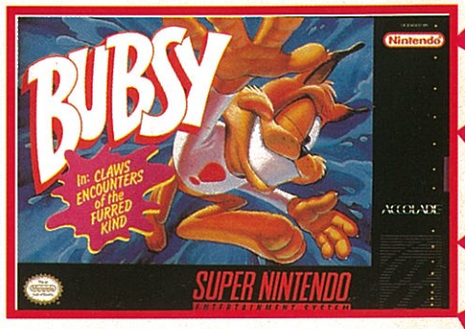
Temos recebido muitas dicas, e impossível seria publicá-las todas! Tentamos escolher as que dizem respeito aos jogos mais difíceis ou aos que têm suscitado mais pedidos de informação. No entanto, todas elas são de grande utilidade pois ajudam-nos, muitas vezes, a dar resposta aos sócios que nos escrevem ou nos telefonam. Continuem a colaborar. Analisamos e respondemos a todas as cartas individualmente. Mesmo que não seja publicada, a tua carta nunca será esquecida!

Envia todos os teus truques para:
Club Nintendo
(Dicas & Truques),
Apartado 150 – 2685 Sacavém



KID DRACULA
(Game Boy)
Códigos para os diversos níveis de jogo:
Nível 2 — 5613
Nível 3 — 3272
Nível 4 — 7283
Nível 5 — 5346
Nível 6 — 7225
Nível 7 — 5539
Nível 8 — 7158
(Dica enviada pelos sócios n.º 30 270, Daniel Isidoro e n.º 26 671, João Barreiro)

STREET FIGHTER II TURBO
(Super Nintendo)
Quando ligares o Super Nintendo e aparecer Street Fighter II com um fundo negro, carrega o mais rapidamente possível no comando 2: Abaixo, R, ACIMA, L, Y, B. Com isto, poderás escolher até dez estrelas de velocidade.
(Dica do sócio n.º 7028, Tiago Costa)



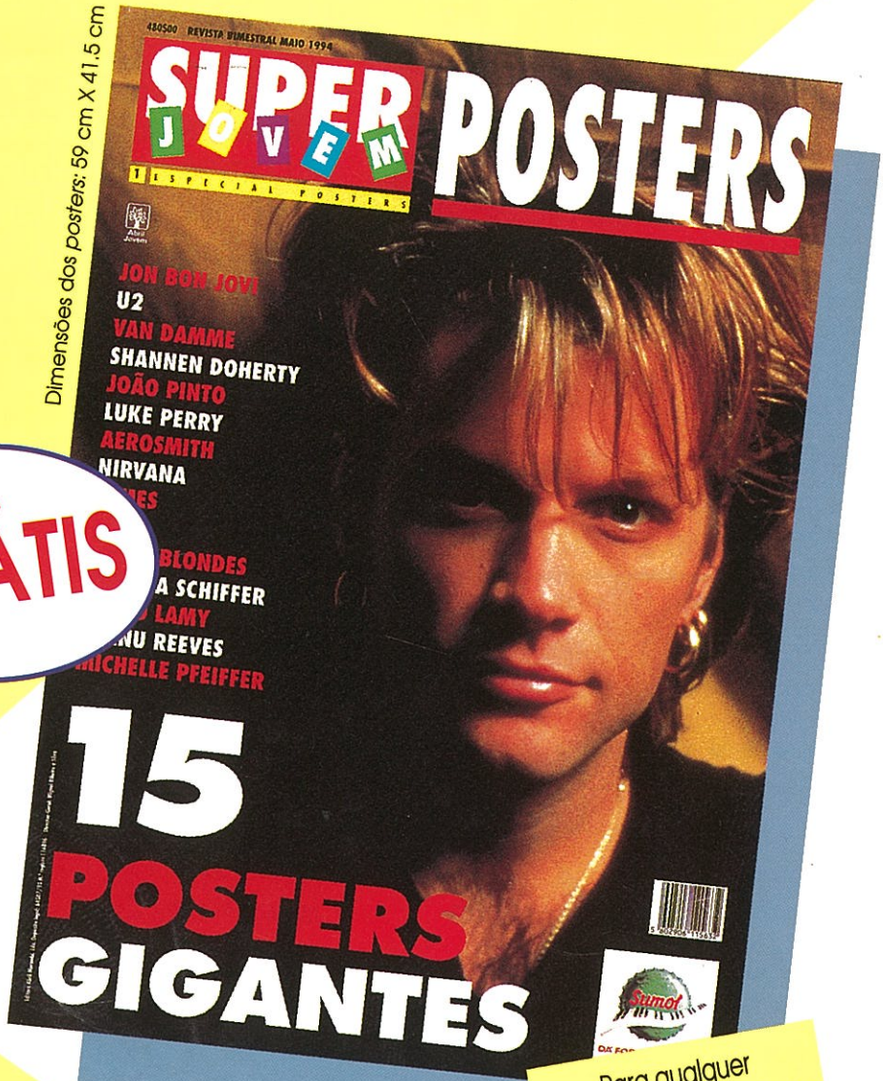
BUBSY
(Super Nintendo)
Passwords para os diversos níveis:
Nível 2 — JSSCTS
Nível 3 — SCTWMW
Nível 4 — MKBRLN
Nível 5 — LBLNRD
Nível 6 — JMDKRK
Nível 7 — STGRTN
Nível 8 — SBBSHC
Nível 9 — DBKRRB
Nível 10 — MSFCTS
Nível 11— KMGRBS
Nível 12 — SLJMBG
Nível 13 — TGRTVN
Nível 14 — CCLDSL
Nível 15 — BTCCMB
Nível 16 — STCJDH
(Dica dos sócios n.º 30 270 Daniel Isidoro e n.º 14 304, Nuno Miguel Palma)

IRONSWORD
(Super Nintendo)
Substitui a 5ª letra do teu código por um "N": conseguirás assim vidas suplementares.

TINY TOON
(Super Nintendo)
Esforça-te por acabar os niveis com um nº de cenouras multiplo de 11. Quando voltares ao ecrãn de jogo, encontrar-te-ás na nave do terrível Duck Vader que te dará vidas extra ao ritmo dos teus golpes.
(Dica do sócio n.º 2000 Ariana Almeida)

A SUPER JOVEM está a dar uma revista de *posters* gigantes por cada assinatura, com os:

Dimensões dos *posters*: 59 cm X 41.5 cm

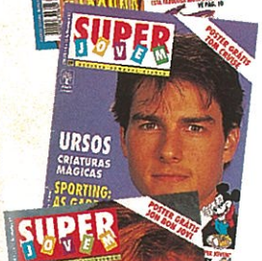


GRÁTIS

JON BON JOVI
U2
VAN DAMME
SHANNEN DOHERTY
JOÃO PINTO
LUKE PERRY
AEROSMITH

NIRVANA
JAMES
GNR
4 NON BLONDES
CLAUDIA SCHIFFER
PEDRO LAMY
KEANU REEVES
MICHELLE PFEIFFER

Para qualquer esclarecimento telefona para o **(01) 414 32 08**



PREENCHE JÁ O CUPÃO DE ASSINATURA e devolve-o, junto com um cheque, num envelope, para: REMESSA LIVRE 1400, 2795 LINDA-A-VELHA (Não necessita de selo)

CUPÃO DE ASSINATURA COM DESCONTO

❑ **SIM,** quero assinar a **SUPER JOVEM** por 12 números, ganhando de imediato uma revista de ***posters*** igual à ilustrada nesta página. Garanto ainda cada **SUPER JOVEM** ao preço especial assinante de 199$00. Junto envio um cheque de 2390$00, à ordem de **Editora Abril (Portugal), Lda.**, ou prefiro que debitem no meu cartão VISA n.º: _____

Validade: _____ Assinatura: _____

Encarregado de educação: _____

Enviem a revista para:

Nome: _____

Morada: _____

Código postal: _____ Localidade: _____

Telefone: _____ Data de nascimento: _____ PTJSP

OS MAIS VENDIDOS

NINTENDO	SUPER NINTENDO	GAME BOY
1.º SUPER MARIO BROS.3	1.º STREET FIGHTER II TURBO	1.º SUPER MARIO LAND 2
2.º SUPER MARIO BROS.2	2.º SUPER MARIO ALL STARS	2.º MORTAL KOMBAT
3.º DOUBLE DRAGON	3.º MORTAL KOMBAT	3.º DARKWING DUCK
4.º STAR WARS	4.º LEGEND OF ZELDA	4.º SUPER MARIO LAND
5.º LEGEND OF ZELDA	5.º SUPER MARIO KART	5.º KID DRACULA
6.º DUCK TALES	6.º WWF ROYAL RUMBLE	6.º TINY TOON
7.º TINY TOON	7.º STARWING	7.º WWF 2
8.º WWF WRESTLEMANIA	8.º T2 THE ARCADE GAME	8.º KIRBY'S DREAMLAND
9.º LITTLE NEMO	9.º BUBSY	9.º DR. MARIO
10.º MARIO & YOSHI	10.º BATTLETOADS	10.º DOUBLE DRAGON

Esta tabela foi elaborada com base na venda de jogos nos agentes autorizados *Nintendo* e, MUITO ESPECIALMENTE, nas sugestões dos melhores jogos enviados pelos nossos sócios.

Continua a enviar-nos a tua opinião para:
Club Nintendo, (Tabela de Jogos)
Apartado 150 – 2685 Sacavém

PONTUAÇÕES MÁXIMAS

ANDRÉ OLIVEIRA • Sócio n.º 23 983

Olá Mario. Estou a escrever para te mostrar que no Mortal Kombat *para Super Nintendo obtive a pontuação 145 381 500 e consegui também partir o diamante.*
Espero que mostres o meu feito na próxima revista.

DIOGO PREGO CASCO • Sócio n.º 15 118

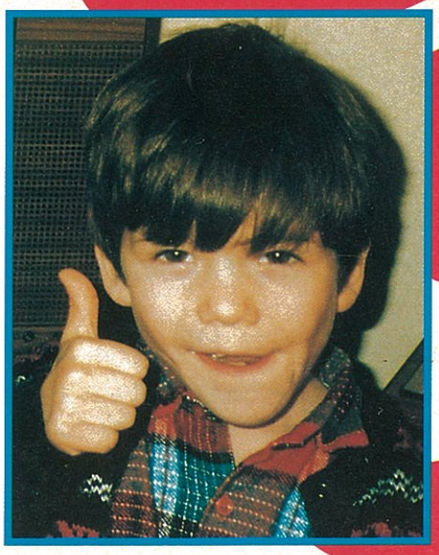
Olá, Mario! Olá Luigi! Espero que tudo corra bem aí no Club Nintendo. Venho informá-los de que não encontro o jogo Super Mario Kart *à venda.*
Nas lojas onde procurei disseram-me que está esgotado. Então resolvi escrever-lhes para saberem o que tinha acontecido ao jogo. Mando-lhes também uma foto do Super Mario World *onde podem ver a palavra "End", para saberem que já terminei o jogo.*

Este jogo não está esgotado.
Procura num agente autorizado *Nintendo*. Caso não consigas fazê-lo deves ligar para a linha verde 0500 11 11 e comunicar-nos qual foi a loja onde não encontrás-te o jogo, para que o Mario possa resolver a situação o mais rapidamente possível.

MIGUEL PEREIRA • Sócio nº 3974

Olá Mario. No Nintendo World Cup, *consegui marcar 85 golos aos Camarões, na primeira eliminatória, não sofrendo nenhum.*

GONÇALO • Sócio n.º 24384



Olá, Mario, Olá, Luigi. Tenho 6 anos. Já há muito tempo que eu vos queria escrever, mas como ainda não sei, pedi ao meu pai, só que ele é muito preguiçoso e só hoje é que quis e pôde escrever. Sou louco pelos jogos da Nintendo...
Junto com a carta vão umas fotos, só que elas não ficaram muito nítidas... Gostei muito de vos escrever, este ano já vou para a escola, por isso para o ano, quem vos vai escrever sou mesmo eu...

Olá, Gonçalo. Obrigado pela longa carta cheia de truques. Desejo-te boa sorte para o teu primeiro ano de escola. Espero ansioso pela tua primeira carta.

Já sabes. Este é o espaço onde podes mostrar o que vales como jogador Nintendo. Queres ver o teu nome publicado? Joga, alcança pontuações máximas, tira uma foto de boa qualidade e... na próxima revista um lugar de destaque será teu! Parabéns a todos, e continuem a jogar. Saibam que, enquanto outros *records* superiores não forem publicados, vocês são os maiores!!!

Envia os teus dados e fotos para:
Club Nintendo
(Pontuações Máximas)
Apartado 150 – 2685 Sacavém

ESTE ANO A TENDÊNCIA DA MODA INFANTIL VAI SER

ALEGRIA TODO O DIA.

VÃO TODOS POR ÁGUA ABAIXO!

SUPER SOAKER 50

O JACTO IMPLACÁVEL

Só as verdadeiras SUPER SOAKER dispõem de um poderoso sistema de pressão de ar que permite encharcares qualquer um a 15 metros de distância. Com uma Super Soaker eles vão todos por água abaixo!

LARAMI corp.

Super Soaker. Uma marca registada da Larami Corp.

Distribuído por:

concentra